

99 €
Canarias 3,14 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLA
HOBBY CONSOLAS
¡¡Las claves del juego más esperado!!
grand theft auto FIVE V
¡¡INFORME ESPECIAL!!
SUPE
GUÍ
SAINTS R
THE THI
8 424094 810017
00243
THE LEGEND OF ZELDA
Una saga de leyenda
→SUPLEMENTO
THE LEGEND OF ZELDA
24 págs con la historia de una saga mítica
→NOVEDADES
50 PÁGINAS DE ANÁLISIS
COD Modern Warfare 3
Battlefield 3, Skyrim
Assassin's Creed Rev.
¡¡y muchos más!!
REPORTAJE
LLEGA EL MEJOR ROL
Final Fantasy XIII-2
Reckoning
Mass Effect 3



1115 CV DE POTENCIA EN TUS MANOS
3
www.pegi.info
Microsoft Studios
TopGear
XBOX LIVE
XBOX 360.
Xbox 360, Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas registradas de las compañías del grupo Microsoft.


¡Escanea aquí para ver el trailer de
Descarga el lector de código QR o Mtag
get.neoreader.com
gettag.m
FORZA MOTORSPORT
DONDE LOS SUEÑOS SE CONDUCE
xbox.mobi/FORZA.
Jump



PS3
PlayStation 3

EDITORIAL

BIENVENIDOS

Llegó el gran anuncio



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

Está claro que la gente de Rockstar va por libre. Después de llevar meses especulando sobre el anuncio de *GTA V*, cuando menos lo esperábamos, en plena campaña de lanzamientos con los grandes juegos llegando a las tiendas, van ellos y nos sorprenden con el anuncio del juego (sin fecha ni plataforma, eso sí) y un trailer espectacular "made in Rockstar" que nos ha dejado a todos con los pelos de punta.

Y en Hobby Consolas nos hemos puesto a investigar. Tal es la importancia del que sin duda es el juego más esperado de los últimos años, que nos hemos revisado el tráiler segundo por segundo y hemos tirado de nuestras mejores fuentes (fuera y... dentro de Rockstar) para ofreceros el informe más completo de todo lo que nos espera en esta nueva y prometedora entrega de la saga.



Claro que el mes nos ha dado para mucho más. Entre otras cosas, para analizar y puntuar la avalancha de novedades más brutal de todo el año, con los dos super shooters que están batiendo records de ventas en todo el mundo a la cabeza, y tras ellos títulos del calibre de *Zelda, Skyrim, Assassin´s Creed, Super Mario 3D Land* o *Saints Row The Third*. Impresionante.

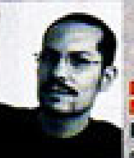
Y en este número concluimos la celebración de nuestros 20 años. Durante estos meses hemos dado un repaso a nuestra historia, a los grandes juegos que han pasado por nuestra páginas, a dos décadas repletas de ilusión y diversión. Gracias de nuevo de todo corazón por vuestras felicitaciones, por vuestras muestras de cariño y, sobre todo, por seguir acompañándonos mes a mes en esta apasionante aventura. ¡A por otros 20 años de videojuegos!

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector

Prueba de madurez. Las situaciones que podemos vivir dentro de *Saints Raw The Third* podrían hacer que más de uno se llevara las manos a la cabeza escandalizado. Menos mal que, poco a poco, todos vamos comprendiendo que esto son juegos, diversión pura, y no hay que buscar gigantes donde únicamente hay molinos.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe

Fin de las hostilidades. Por fin han llegado *Call of Duty: Modern Warfare 3* y *Battlefield 3*, y después de dedicarle unas cuarenta horas a cada uno, lo que tengo claro es que los ganadores en esta contienda hemos sido los usuarios. Cada uno es el mejor en su estilo... ojalá que volvamos a vivir un enfrentamiento así.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección

Reciclaje. Este mes nos llegan "remakes" de mitos como *Halo* o mi querido Sonic. Y ojo, no son juegos de relleno, sino grandes apuestas de sus compañías. En estos casos resulta agradable volver al pasado, pero espero que no se convierta en algo demasiado común. Que también hay que innovar amigos desarrolladores.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 243. DICIEMBRE 2011

PÁGINA 36 REPORTAJE

Primeros datos:



Estalló la bomba: el regreso al universo *GTA* ha sido anunciado. ¿Qué se sabe de él? ¿Cuáles son nuestras apuestas? ¡Aquí está todo!

PÁGINA 44 REPORTAJE

Tres viajes únicos

LA NUEVA ERA DEL ROL

Final Fantasy XIII-2, *Mass Effect 3* y *Reckoning* están cada vez más cerca. Conozcamos estos tres enfoques del r



PÁGINA 59 NOVEDADES

¿Podéis con todos?

AVALANCHA DE NOVEDADES

Los bombazos que faltaban por llegar ya están aquí. Analizamos todos los juegos que os harán babear estas navidades.



GUÍA SAINTS ROW THE THIRD EN PÁGINA 130

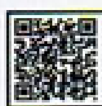
TODOS LOS JUEGOS



PÁGINA 168 PREESTRENO

Vais a temblar... RESIDENT EVIL REVELATIONS

Os damos la bienvenida a un horripilante crucero en el próximo juego de la saga para 3DS.

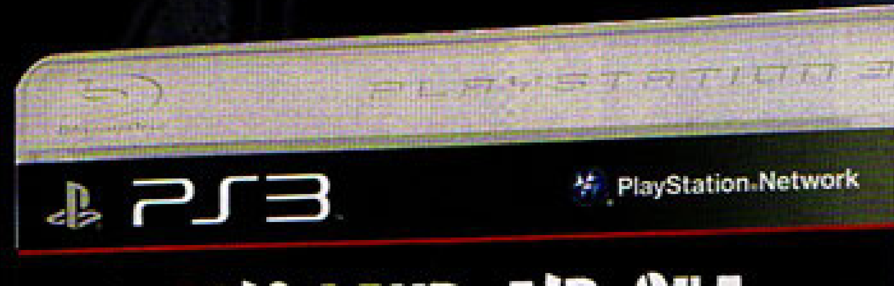


Busca códigos QR como este en la revista y escanéalos con tu smartphone o tablet para acceder a enlaces web, vídeos y más.

¿Y SI NUESTROS HÉROES SE PASASEN A LA ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA?

¡Fiebre por el shooter!

Es el género de moda. Aprovechando la fiebre que se ha levantado por *Battlefield 3* y *Modern Warfare 3*, hemos querido imaginar qué pasaría si otros clásicos se pasasen al género de los "shooter" bélicos. ¿Creéis que tienen futuro?







- **ARMAS:** Un impresionante arsenal de saltos, setas y golpes de cola de mapache.
- **ESCENARIOS:** Mario recorrerá el reino champiñón... con final en el castillo de Bowser.
- **MULTIJUGADOR:** El fontanero haría de asalto, Luigi de francotirador, Bowser de apoyo...

NUESTRO ASESOR MILITAR

"Ojalá los soldados reales pudieran lanzar bolas de fuego y crecer con una seta."







- **ARMAS:** ¿Quién las necesita cuando nadie es capaz de alcanzarte?
- **ESCENARIOS:** Green Hill y Jungle, por supuesto.
- **MULTIJUGADOR:** Unas partidas tan rápidas que dejan en pañales a Call of Duty.

NUESTRO ASESOR MILITAR

"El erizo azul le da un nuevo significado al concepto de guerra relámpago"

- **ARMAS:** Pistolas, ametralladoras, rifles de precisión... y cara dura.
- **ESCENARIOS:** Muy exóticos, desde Londres al corazón del desierto.
- **MULTIJUGADOR:** Lo mejor sería el modo "captura la reliquia"

NUESTRO ASESOR MILITAR

"Si este muchacho se lo tomase más en serio, tendría una brillante carrera militar."









- **ARMAS:** Una espada, un tirachinas y unas cuantas flores-bomba.
- **ESCENARIOS:** El mundo de Hyrule es casi como Vietnam.
- **MULTIJUGADOR:** Nos encantaría un modo cooperativo con Zelda...

NUESTRO ASESOR MILITAR

"Ya es hora de pasarse a la guerra moderna. ¿Quién usa una espada por muy maestra que sea?"

MOLA



→ Haber probado la demo de *Skyward Sword* y, con solo ese poquito, decir que va a ser todavía mejor que *Ocarina of Time*.

Mmmm, ¿se cumplirá tu profecía? ¡Qué suerte! ¡Si tenemos un análisis del juego este mes! Léelo para salir de duda, léelo...

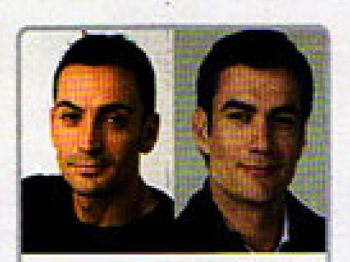
→ Estar en la Universidad y que todavía te guste *Pokémon*, aunque te digan que son cosas de niños.
Evolucionar a Pichu debería contar como un par de créditos de libre configuración.

→ Probar 3 niveles del modo Historia de *Battlefield 3*; después, probar el multijugador y olvidarte del modo Historia.
Se podría decir que el modo Historia para ti es historia.

→ Que hayan incluido el modo Cine en *Modern Warfare 3*. Así podrán ver cómo les doy caña una y otra vez.
Cuidado, a ver si te van a pillar cayendo sobre una granada y lo graban para siempre...

→ Que me haya afeitado por primera vez con la cuchilla que nos regalasteis en el anterior número.
En Hobby no solo creamos lectores, creamos HOMBRES.

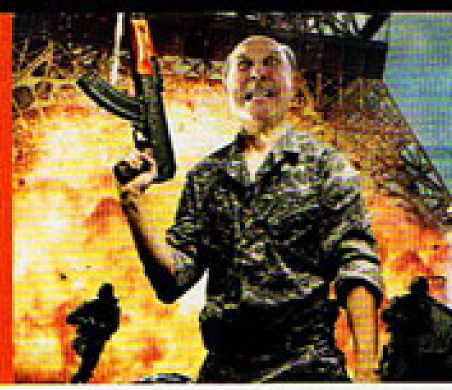
→ Que la tapadera de Hobby ya no se me rompa como pasaba hace 15 años.
¿La "tapadera"? Claro que no se te rompe. Desde que cambiamos las tapaderas por portadas no ha vuelto a pasar.



→ Que hayamos encontrado al doble de Manuel del Campo: David Zepeda, el del culebrón de TVE "La Fuerza del Destino".

Además, se parece también en el culebrón que vive cuando llega el cierre de cada número...

NO MOLA



→ Que mi abuelo consiga llegar a más rondas que yo dentro del modo Supervivencia de Call of Duty: Modern Warfare 3.

Lo peor de este asunto no es eso, sino que luego se pone a contarte las batallitas de sus victorias durante el resto de la tarde.

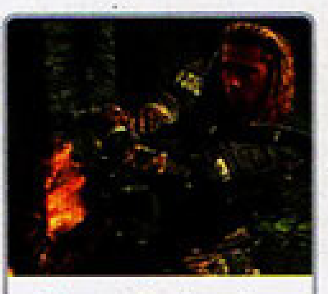
→ Que a Shakira le den una estrella en Hollywood, pero a Mario o a Sonic, no.
Quizá por eso Mario se pasa todos los juegos buscando estrellas. Le da envidia.

→ El nuevo *Dragon Ball*. Seguro que Daniel Quesada está muy "enfadao".
El pobre está tan "rebotao" que dice que a partir de ahora solo va a hacer análisis de juegos de Doraemon.

→ Que en *Sonic Generations* 3DS nos perdamos las pantallas de PlayStation 3.
Los dueños de PS3 se pierden las de 3DS. Mal de muchos...

→ Tener que trabajar tanto para poder comprarme los juegos. Luego, ¿dónde saco tiempo para jugarlos?
Es que no te lo montas bien. Haz como nosotros, que trabajamos y jugamos a la vez.

→ Tener que esperar a febrero para disfrutar la versión HD de *Metal Gear Solid*.
Así vas cultivando la paciencia, que en un juego de infiltración es muy importante.



→ Que en *Skyrim* todos los hombres tienen arrugas y cara de viejos. ¿No hay hombres atractivos como Aquiles de Troya?

Iban a meter a Brad Pitt, pero el motor gráfico no podía reproducir la carnosidad de sus morritos.

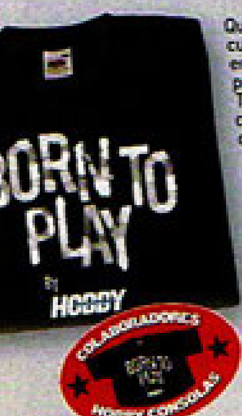
TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGN







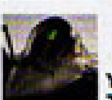
Los soldados despliegan un ataque sorpresa en Madrid

¿Quién es este recluta que nos mira de forma amenazadora? ¿Qué aviesos planes fragua con sus compañeros en mitad de la noche? Tranquilos, todo fue parte del evento de presentación de *Modern Warfare 3* que tuvo lugar hace unos días en Madrid. ¿Que si David se flipó? Hombre, pues claro.

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

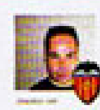
Este mes habéis afilado vuestro espíritu crítico y buscáis las cosquillas de pesos pesados como *Modern Warfare 3, Battlefield 3, Uncharted 3* y *Assassin's Creed.* Sobre gustos no hay nada escrito.

■ MW3 frente a Battlefield 3



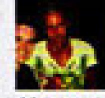
Yeray Torres

“Después de acabarme *Battlefield 3*, jugar con *Modern Warfare 3* es como volver al pasado. Es más nombre que otra cosa.”



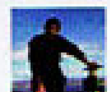
Jorge Martí

“Cuando una cosa es muy buena, ¿para qué cambiarla? Me encanta el estilo de juego de *Modern Warfare 3*. Al que no le guste, que no lo compre.”



Dan Cabezuelo

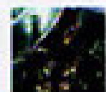
“*Battlefield* en consola me ha decepcionado bastante. Para mí es un "shooter" más. Seguiré apostando por *MW3*.”



Francis Rojo

“Siempre me he comprado los *Call of Duty*, pero *MW3* me ha decepcionado. Creo que *Black Ops* es mejor.”

■ Linealidad en Uncharted 3



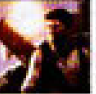
Iván Fernández

“Sí, los gráficos quitan el hipo, pero el desarrollo es lineal hasta aburrir. Salvo por los gráficos, no veo ninguna novedad.”



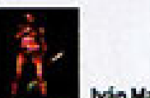
Roberto García

“Porque es como si estuviéramos en una película. Pocos juegos me dejan con la boca abierta y *Uncharted 3* lo logró.”



Jesús Caballero

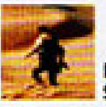
“Lo que pasa es que *Uncharted 2* dejó el listón muy alto y este es más de lo mismo. Pero para mí es el mejor que he jugado.”

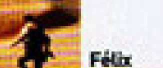


Iván Martín

“Llevo 11 capítulos y me he partido el culo con los comentarios de los protas. Por lo demás, como a mí me gusta meter tiros...”

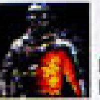
■ Futuro de Assassin's Creed





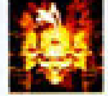
Félix Sánchez

“En mi opinión habría que dejar [la saga] un año por lo menos y pensar ideas nuevas y buenas.”



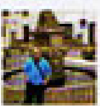
Fredy Delgado

“Desde luego, a mí me gustaría ver un asesino dentro de la Guerra Civil estadounidense.”



Manuel Troval

“Sí, como se supone, la saga vuelve en 2012, sería una buena noticia. A mí, personalmente, esta saga me encanta.”



Víctor Ayora

“El protagonista, presuntamente, será diferente a Desmond en el próximo juego.”

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

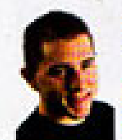
LA POLÉMICA

GTA V tendrá lugar en San Andreas, ¿preferís otro lugar?





Sí



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

De ciudades está el mundo lleno

Consulto la bola del mundo y resulta que alberga países y ciudades como para aburrir. Sin embargo, Rockstar ha preferido apostar por lo cómodo y tomar el modelo urbano que ya empleó en *San Andreas*. Aquél fue un juegazo, claro que sí, pero un poco de originalidad no hace mal a nadie. Ahí está el ejemplo del espectacular *Red Dead Redemption*, de la propia Rockstar. Hasta se podría inventar una ambientación ficticia, pero, por favor, que no nos vengan con más de lo mismo en versión ultramoderna.

No



David Martínez
Redactor jefe de Hobby Consolas

Lugar, época... y personajes

La historia se repite. Cuando apareció el (soberbio) *GTA IV*, también teníais dudas sobre Liberty City, ¿no? Pero Rockstar nos ha demostrado todo lo que una ciudad puede dar de sí; es sólo el telón de fondo para que vivamos aventuras diferentes, en la piel de personajes diferentes. En el caso de San Andreas (todo un estado con tres grandes capitales) el cambio de época, de personajes y las mejoras propiciadas por el salto tecnológico son terreno abonado para lanzar el juego más grande de 2012.

SUBEN



→ **XBOX,** la consola de Microsoft, que ha cumplido 10 años, y lo celebra con el lanzamiento de Halo Anniversary, un "remake" del original.

grand theft auto V

→ **GTA V,** que después de muchos rumores ha visto por fin la luz. No os perdáis todos los detalles del tráiler (y alguno más) en nuestro reportaje.



→ **SKYRIM, ZELDA,** *Modern Warfare 3, Saints Row The Third*... ya están aquí los mejores juegos del año. ¡Y nos han dejado impresionados!



→ **3DS,** que recibe una hornada de grandes juegos: *Super Mario 3D Land, Mario Kart 7* y, muy pronto, *RE Revelations*.

BAJAN



→ **CALL OF DUTY ELITE,** que ha arrancado con problemas debido a la afluencia masiva de jugadores en Internet.



→ **LAS PROTESTAS DE PETA** (defensores de los animales) porque *Super Mario Bros.* utilice un disfraz de mapache, ¡como si fuese de piel!

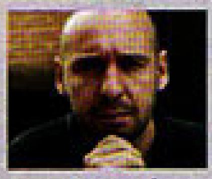


→ **LOS CONTENIDOS EXCLUSIVOS** de *Battlefield 3* y *Saints Row The Third* prometidos en PS3, que no están en los juegos definitivos.



→ **LOS JUEGOS DE LA CONSOLA VIRTUAL** de Wii. Lleva muchas semanas sin aparecer ninguna novedad en el catálogo.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



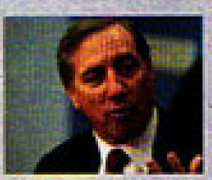
Jaume Balagueró
Director de cine

“Creo que un videojuego no se puede adaptar fielmente a una película, porque la persona maneja la historia.”



Ken Levine
Creador de Bioshock

“No tengo prisa por la próxima generación de consolas. Aún queda mucho jugo por exprimir.”



Brian Farrell
CEO de THQ

“*Saints Row* no tiene motivos para temer a *GTA V*, tienen un posicionamiento totalmente diferente.”

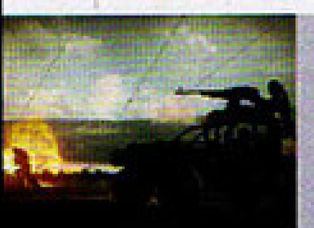
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

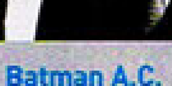
EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Battlefield 3	(PS3)	-	1
2	Pro Evolution Soccer 2012	(PS3)	2	2
3	FIFA 12	(PS3)	1	2
4	Battlefield 3	(360)	-	1
5	Fórmula 1 2011	(PS3)	4	2
6	Forza Motorsport 4	(360)	-	1
7	Batman Arkham City	(PS3)	-	1
8	FIFA 12	(360)	5	2
9	Pro Evolution Soccer 2012	(360)	7	2
10	Gears of War 3	(360)	3	2



Battlefield 3
La guerra moderna, con escenarios enormes, objetos destructibles y un montón de vehículos... ¿se puede pedir más? Pues sí, un multijugador capaz de colocarlo en el primer puesto de ventas en nuestro país.



Batman A.C.
El señor oscuro combate el crimen entre los grandes lanzamientos de temporada: *FIFA 12* y *Pro Evolution Soccer 2012*.

Por consolas

PS3
1 Battlefield 3
2 Pro Evolution Soccer 12
3 FIFA 12
4 Fórmula 1 2011
5 Batman Arkham City
6 RAGE
7 Gran Turismo 5
8 NBA 2K12
9 Resident Evil 5 Gold
10 Dark Souls

XBOX 360
1 Battlefield 3
2 Forza Motorsport 4
3 FIFA 12
4 Pro Evolution 2012
5 Gears of War 3
6 Batman Arkham City
7 RAGE
8 Fórmula 1 2011
9 Dark Souls
10 NBA 2K12

Wii
1 FIFA 12
2 Wii Party
3 New Super Mario Bros
4 Phineas & Pherb
5 Just Dance 3

NDS
1 Inazuma Eleven
2 Pokémon Ed. Blanca
3 Phineas & Pherb
4 Pokémon Ed. Negra
5 Pictionary

PSP
1 FIFA 12
2 Pro Evolution 2012
3 A.C. Bloodlines
4 Dragon BAll Z Shin...
5 GTA Liberty City Stories

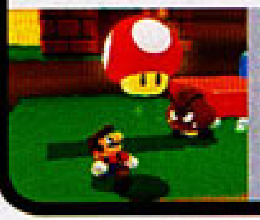
3DS
1 Zelda Ocarina of Time
2 FIFA 12
3 Bob Esponja
4 Starfox 64 3D
5 Nintendogs + Cats

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 31 de octubre al 6 de noviembre — Datos cedidos por MagicBox

1 Super Mario 3D Land 3DS
2 Uncharted 3 PS3
3 Battlefield 3 PS3
4 Final Fantasy Type 0 PSP
5 Hoshi no Kirby Wii
6 World Soccer Winning Eleven 2012 PSP
7 Slime MoriMori Dragon Quest 3 3DS
8 Just Dance Wii
9 Battlefield 3 Xbox 360
10 Go Vacation Wii

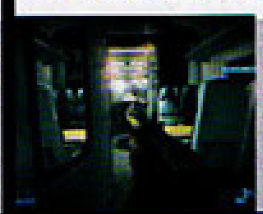


Super Mario 3D Land. El lanzamiento de un nuevo *Super Mario Bros.* es todo un fenómeno. Este ha espoleado las ventas de la consola de Nintendo en el país del sol naciente.

En EE.UU.

Del 30 de octubre al 5 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Uncharted 3 PS3
2 Battlefield 3 Xbox 360
3 Battlefield 3 PS3
4 Just Dance 3 Wii
5 Lord of the Rings: War in the North Xbox 360
6 Sonic Generations Xbox 360
7 Batman Arkham City Xbox 360
8 Harvest Moon: Tale of Two Towns Sales 3DS
9 Batman Arkham City PS3
10 Kinect Adventures Xbox 360



Battlefield 3. Con perdón de las nueva aventura de Nathan Drake, los americanos se preparan para un fin de año "belicoso". *Battlefield 3* arrasa en todas las versiones.

En Gran Bretaña

Del 6 de septiembre al 12 de noviembre — Datos cedidos por UKIE

1 Modern Warfare 3 PS3, Xbox 360
2 Skyrim PS3, Xbox 360
3 Battlefield 3 PS3, Xbox 360
4 FIFA 12 PS3, Xbox 360
5 Just Dance 3 Wii
6 Uncharted 3 PS3
7 Moshi Monsters: Moshling Zoo NDS
8 Batman Arkham City PS3, Xbox 360
9 Zumba Fitness Todas
10 Wii Party Wii



Modern Warfare 3. La última entrega de *Call of Duty* arranca desde el primer puesto de ventas, y está aquí para quedarse. ¿Cuántos récords batirá el "shooter" de Activision?

La cifra

6.500.000



unidades de **Modern Warfare 3** se vendieron en EE.UU. y Gran Bretaña el mismo día de su lanzamiento.

PRIMER CONTACTO PS3 - XBOX 36

¿Quieres acción? Pregunta por Max

Ya hemos visto tres niveles de Max Payne 3 el juego con el que Rockstar va a resucitar a un clásico de la acción. ¿Os llega el olor de la pólvora?

Ocho años después de protagonizar su segundo juego en PS2 y Xbox, Max Payne l
tiene todo a punto para **regresar en marzo.** Al menos esa es la impresión que nos di
después de **asistir a una primera demo de tres niveles,** que se desarrollaban e
su apartamento neoyorquino, en una estación de autobuses de Sao Paulo y e
un edificio de oficinas. Además, este primer contacto nos permitió descubri
el ambicioso objetivo que se marcado Rockstar: **crear el juego de disparo
más cinemático y sofisticado de la historia.**

La estrategia para conseguirlo pasa por **conservar la esencia de l
saga,** que siempre giró en torno a unos **tiroteos casi coreografiado**
gracias al uso del **tiempo bala,** pero adaptándola al potencial gráfic
de nuestros días con el empleo de los **motores Rage y Euphoria,** qu
nos regalarán animaciones fluidas y comportamientos más realistas.

El guión nos presentará a un Max Payne en horas bajas, que **acepta un traba
jo en Sao Paulo como seguridad privada** de la influyente familia Branco. Cuand
la mujer de Rodrigo Branco, un poderoso empresario inmobiliario, sea secuestra
da, nuestro protagonista **deberá poner a prueba su legendaria puntería** frente
las bandas locales. Toda una descarga de adrenalina aderezada con ese toque qu
Rockstar le imprime a sus desarrollos: **una historia muy creíble,** escenas de cort
presentadas como una novela gráfica animada y diálogos cinematográficos. *

EL ASPECTO DE MAX irá cambiando de forma dinámica durante los tiroteos. Tomará analgésicos para recuperarse.



LAS FÍSICAS serán tan realistas que incluso Max podrá disparar en 360º desde el suelo.

MAX PAYNE SE ADAPTARÁ A LOS NUEVOS TIEMPOS, PERO SIN OLVIDAR LA INTENSIDAD DE SUS TIROTEOS



PODREMOS CUBRIRNOS y usar los escenarios para avanzar de una manera más estratégica.



CON DOS ARMAS todo será más fácil. Una barra nos dirá cuándo podemos activar el tiempo bala.

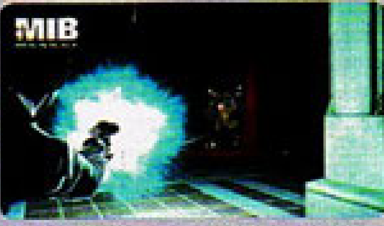
NOTICIAS BREVES



SE INICIA LA CAMPAÑA DE RESERVAS DE PS VITA

A partir del 30 de noviembre podréis reservar la nueva portátil de Sony, que llegará a nuestro país el 22 de febrero. Dejando una señal de 30 € tendréis vuestra consola asegurada y os llevaréis un regalo oficial: una cartera de cuero (solo disponible en El Corte Inglés) o unos auriculares, además de un código para descargar diferentes contenidos.

LOS HOMBRES DE NEGRO VUELVEN AL TAJO



La próxima primavera llegará a los cines **Men in Black 3**, pero la pantalla grande no será la única que visiten los hombres de negro, porque Activision ha anunciado que está desarrollando los videojuegos de la peli. Contarán con los personajes más conocidos, y aseguran que mantendrán el humor y los efectos especiales.

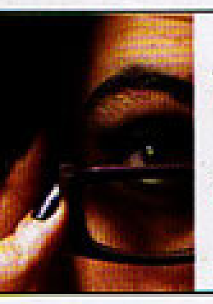
PREMIOS DEL FUN & SERIOUS GAME FESTIVAL



Patricia Conde y los actores Nerea Garmendia y Alex O´Dogherty presentaron la entrega de premios a los mejores videojuegos europeos de este festival, que se celebró en Bilbao el 8 y 9 de noviembre pasados. El galardón al mejor juego se lo llevó **Battlefield 3.** Podéis consultar la lista completa de los premiados en la web **www.funadnseriousgamefestival.com.**

LLEGAN LOS CAZAS MÁS AVANZADOS

¿Os gustan los simuladores aéreos? Pues en febrero llegará a PS3 y Xbox 360 **Jane´s Advanced Strike Fighters**, un juego que nos pondrá a los mandos de los más modernos cazas de combate. Su argumento nos llevará a un conflicto en el país ficticio de Azabaristán.



Visto así...

por Melissa

Rompiendo estereotipos

¿Qué pasaría si pudiera hacer **un videojuego solo para mujeres**? La idea es absurda, lo sé, como las corridas de toros de Jesulín. Sería un modelo que da la espalda a medio mercado, pero ¿no pasa eso ahora en muchos casos?

A nosotras también nos gusta el entretenimiento de calidad y no esos horribles juegos que tratan de lavarnos el cerebro desde pequeñas. Ya sabéis, esos que se anuncian con la llegada inminente de la Navidad y **pretenden encasillarnos** en roles de cuidadoras (mamás, enfermeras), esclavas del hogar o maniquíes (modelos, cantantes). Todo revestido con un gran envoltorio rosa.



¿ASÍ SOMOS las jugonas? Creo que no...

Diseñadores: hay más colores en el arco iris. ¿Queréis vendernos juegos? Pues **ponednos tíos buenos e interesantes y un buen argumento**... no es tan difícil. No hay más que tomar a Hugh Jackman o George Clooney y dotarlos de una personalidad e historia atractivas. Un ejemplo lo tenéis en Nathan Drake. Acabo de probar su juego y no veas...

Bromas aparte, aprovecho mi pequeña atalaya para lanzar la idea de que el videojuego es la plataforma ideal para **romper los estereotipos establecidos y abarcar todas las sensibilidades**. ¡Y arriba los tíos buenos!

Me despido agradeciéndoos vuestros emails. Los leo con atención y cariño. Seguid escribiendo a **melissa@axelspringer.es**.

¿Sabes cuántas...

copias de CoD Modern Warfare 3 se vendieron cada segundo el día de su salida?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 24 >>

ANUNCIO PS3 - XBOX 360

El fútbol de más calidad se juega en las calles de tu ciudad

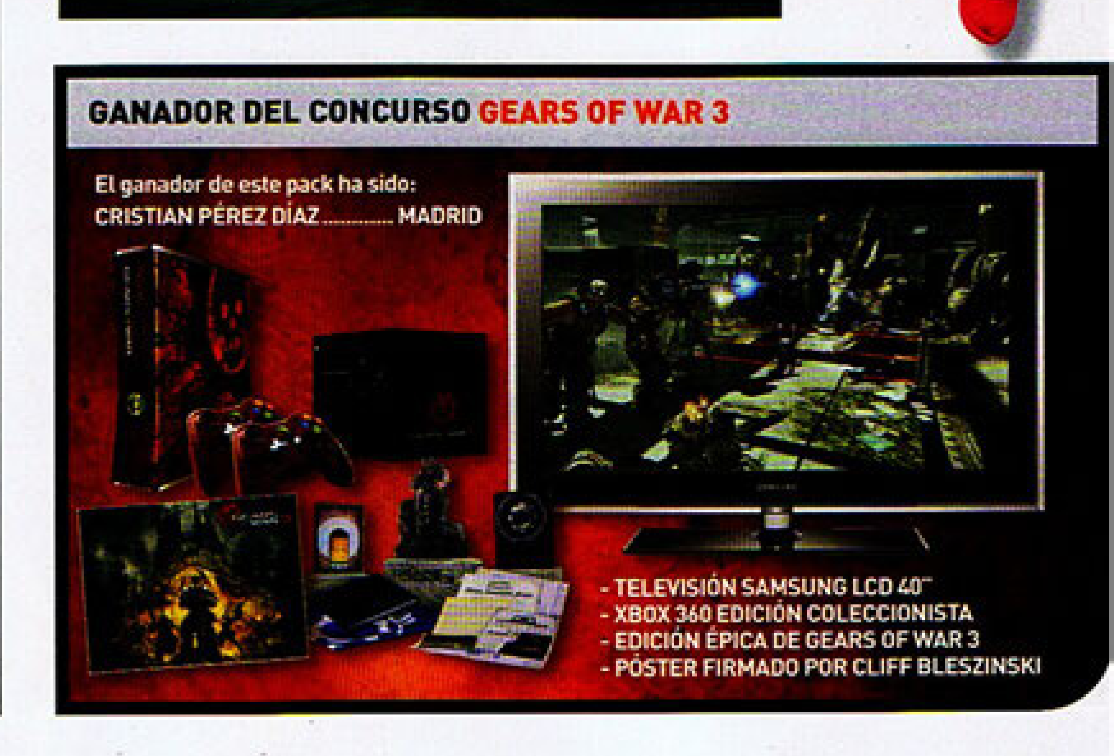
FIFA Street beberá de lo visto en *FIFA 12* para ofrecer increíbles partidos arcade.

El rey del fútbol virtual de las últimas temporadas nos deleitará a principios de 2012 con una nueva entrega de *FIFA Street*, la serie paralela que nos propone una visión alternativa del deporte rey. El juego pondrá a nuestra disposición tanto canchas callejeras como pequeños pabellones en 35 localizaciones de todo el mundo, desde Nueva York a Río de Janeiro, pasando por Londres, Tokio o San Petersburgo.

Manejando a los mejores equipos del mundo, podremos poner a sus estrellas a disputar duelos de uno contra uno o partidos de cinco contra cinco, como si de fútbol sala se tratara y como ya se pudo ver en las entregas de *FIFA 12* para Wii y 3DS.

El motor gráfico será el mismo de *FIFA 12*, pero el control será algo más arcade e introducirá el llamado Street Ball Control. Así, podremos hacer regates, filigranas y remates acrobáticos con gran facilidad. También habrá un intuitivo sistemas de pases al primer toque, y se incluirán modos online y conexión con el sistema de EA Sports Footbal Club, para apoyar online a nuestro equipo favorito.

LAS HABILIDADES serán uno de los puntos fuertes del juego. En muchas ciudades es habitual ver a "freestylers" del balón por la calle, pero aquí encontraremos a los mejores del planeta.





¡SÚBETE Y PISA A FONDO!
CRASH TIME 3D
COBRA
K COBRA 11
CRASH TIME 3D
NINTENDO 3DS
7
www.pegi.info
dtp entertainment AG
PLAYTAINMENT
NINTENDO 3DS.
Crash Time 3D © dtp entertainment AG. All rights reserved. Developed by Independent Arts Software GmbH. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.
CONSOLA NINTENDO 3DS
Antes 249,95€ Ahora 169,95€* en
fnac
TRES NUEVOS COLORES
* PVP de la consola Nintendo 3DS en Fnac. Juego no incluido.
www.fnac.es
NINTENDO 3DS COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE NINTENDO DS

¡Setenta y cinco!

Se convirtió en el mayor lanzamiento de un producto de entretenimiento de toda la historia.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

Ezio se une al club de las espadas y las almas

Soul Calibur V contará con la presencia del personaje de la saga *Assassin's Creed.*

El próximo febrero llegará a las tiendas *Soul Calibur V*, la nueva entrega de la mítica saga de lucha. Y lo hará con sorpresa, porque podremos manejar a Ezio Auditore, el protagonista de las tres últimas entregas de *Assassin's Creed*. Su estilo de lucha será el de un espadachín rápido y ágil, gracias a su espada larga, su estilete, su ballesta, su cañón oculto y su hoja de asesino. Además, quienes reserven el juego recibirán como personaje extra a Dampierre, que ya hizo acto de presencia en *Soul Calibur: Broken Destiny*, para PSP.

El juego estará ambientado 17 años antes de *Soul Calibur IV*, y su principal protagonista será Patroklos, hijo de Sophitia, que quedará ligado al destino de las famosas espadas de la saga. Habrá una edición limitada que incluirá un libro de bocetos, la banda sonora, un DLC de armaduras, material gráfico adicional y un pergamino firmado por los desarrolladores. *



DAMPIERRE acompañará a personajes míticos como Mitsurugi, Siegfried o Maxi.



LAS ARMAS DE EZIO serán de lo más variadas. Fíjaos en la ballesta que se gastará.



5 PREGUNTAS A... ZELDA WILLIAMS

La campaña de publicidad de *Ocarina of Time* para 3DS nos descubrió a la hija de Robin Williams. ¿Queréis conocerla mejor?

1

¿Cuál fue tu primera consola de videojuegos?

La primera que recuerdo, y a la que más he jugado fue a **Nintendo 64**.

2

¿Y tu juego favorito, además de *Zelda*?

S. Smash Bros. Me gustaban mucho **Yoshi´s Story** y **Halo 3**. ¡Y **Mario Bros**, claro!

3

Habitualmente, ¿juegas sola o con amigos?

A **Mario** y **Zelda** juego con amigos o la familia. Jugaba a **Halo** online, pero me estresaba.

4

¿Qué sientes al tener el nombre de un personaje de videojuegos?

Me parece **espectacular**, espero que más gente lo haga.

5

¿Pondrías a tus hijos nombres de personajes?

Depende, creo que podrían ser **Mario y Luigi**, aunque nunca llamaría Peach a mi hija...

ANUNCIO PS3 - XBOX 360

¿Y si los patriotas son una amenaza?

Primeros datos de Rainbow Six Patriots, la nueva entrega del shooter bélico.



Ubisoft acaba de anunciar que en 2013 (tened paciencia) tendrá listo un nuevo capítulo de la saga *Rainbow Six* para PS3 y Xbox 360. Su argumento girará en torno a un grupo terrorista que se hace llamar "True Patriots" (Verdaderos Patriotas) y quiere derribar al gobierno de los EE.UU. Al frente del equipo Rainbow, nuestra misión será desactivar esa amenaza. Prometen una nueva dirección narrativa y un fuerte componente táctico y cooperativo, incluido el modo online.

PRÓXIMO LANZAMIENTO Wii

¡Mario es un especulador!

En Navidad podremos hacernos ricos gracias a Boom Street, un original juego de tablero.

Casi a punto de entregar a imprenta este número de la revista, Nintendo nos sorprendió con el anuncio de *Boom Street*, un juego de tablero para Wii con el que podremos hacernos ricos invirtiendo, especulando y comprando propiedades. Esta especie de "Monopoly nintendero" llegará el 23 de diciembre, y entre las sorpresas que nos prepara están sus protagonistas: más de 20 personajes sacados de los juegos de Mario... ¡y de la saga *Dragon Quest*! Cada mundo tendrá su propio tablero de juego, y podremos echar partidas tanto offline como online.



EL OBJETIVO del juego será hacernos ricos. ¿Tenéis olfato para los negocios?



en voz baja

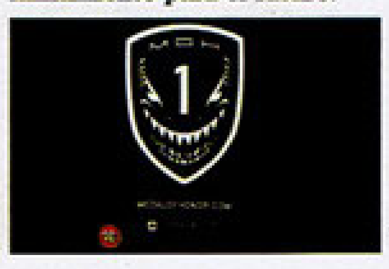
por javier abad

→¡Hola amigos! Sé que estáis deseando leer los súper-análisis que llevamos en este número, pero dejadme que os entretenga un momento, que quiero contaros unos cuantos rumores. Empiezo con **dos posibles continuaciones:** primero, la de *Dead Island*, porque sus responsables **han registrado la marca *Dead World*** y se supone que para algo la querrán, ¿no? Otra saga que **podría regresar es *Just Cause*;** cuentan que en las oficinas de Avalanche están hasta arriba de trabajo, y eso indica algo…

→Al parecer, en Nintendo les ha molado lo bien que queda Link en 3DS, porque después de *Ocarina of Time*, ahora se dice que podrían estar pensando en **rehacer los niveles 2D de *A Link to the Past*,** el juego de SNES, para recrearlos en 3D.

→¿Recordáis que en su día se dijo que Sledgehammer iba a desarrollar una **aventura de acción basada en *Call of Duty*?** Pues olvidaos de ella, porque es muy posible que, tras participar en el desarrollo de *Modern Warfare 3*, **dejen ese proyecto metido en el fondo de un cajón** y nunca más lo retomen. Fue bonito mientras duró…

→Y hablando de shooters bélicos, **¿está más cerca el retorno de *Medal of Honor*?** Parece que sí, a juzgar por la hoja que incluían las primeras copias de Battlefield 3 americanas. Es esta de aquí debajo, y en el código de edad lleva la leyenda TBC (To Be Confirmed) que indica que **es un lanzamiento para el futuro.**



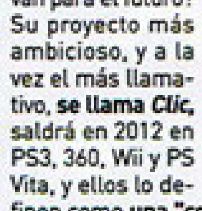
EN DESARROLLO ESPAÑA

La ajetreada agenda de un estudio español

Desarrollan videojuegos, son de aquí y no paran de trabajar. ¡Increíble, pero cierto! Esto es lo que prepara Tonika Games.

El desarrollo de videojuegos en España sigue creciendo a paso lento, pero seguro, y la última prueba la tenemos en **Tonika Games,** un estudio con sede en Madrid, aunque también tiene "sucursal" en Argentina. Ya el año pasado estos chicos nos pusieron a practicar idiomas con el **lanzamiento de *PlayEnglish*** para PSP, y aprovecharon **el tirón de la serie Patito Feo** entre las chicas para lanzar su adaptación jugable también en la portátil de Sony.

Su ritmo de trabajo no ha decaído desde entonces, sino todo lo contrario, y nosotros lo comprobamos gracias a **la visita que hicieron a nuestras oficinas** sus responsables para mostrarnos sus próximos proyectos.



El más inmediato, porque acaba de ponerse a la venta, es ***The Mistery Team,* una aventura interactiva** para PSP que nos reta a resolver casos por toda Europa. **Buscar pistas, interrogar testigos y superar puzles** es la base de su desarrollo.

¿Y qué nos reservan para el futuro? Su proyecto más ambicioso, y a la vez el más llamativo, **se llama *Clic*,** saldrá en 2012 en PS3, 360, Wii y PS Vita, y ellos lo definen como **una "comedia romántica interactiva".** Es un original simulador social que **pone a prueba nuestras habilidades de comunicación** situándonos ante situaciones cotidianas: un encuentro en un bar, una conversación con la madre de nuestra novia...

Por último, también nos enseñaron ***Speak & Play***, un título similar a *PlayEnglish*, pero orientado al mercado internacional, porque lo que pretende es **que los extranjeros aprendan español** mientras echan unas partidas. ¡Estos chicos no paran! ✱



GONZALO GUIRAO está al frente de la compañía.



THE MISTERY TEAM es una aventura de investigación dirigida a los más jóvenes. Entre sus retos nos propone buscar pistas con la cámara de PSP.



EN CLIC podremos controlar todo lo que tiene que ver con la comunicación de nuestro personaje, verbal o no verbal: imagen, posturas, respuestas...



SPEAK & PLAY es una versión "guiri" de *PlayEnglish*. Su protagonista viene de visita a España.

NO HAY ENEMIGOS MÁS DIVERTIDOS QUE TUS AMIGOS

Nintendo

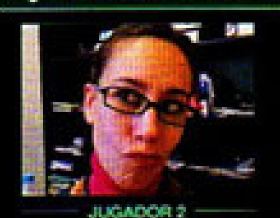
¡Destruido!



JUGADOR 1

La supervivencia no es lo mío...

¡Destruido!



JUGADOR 2

¿Y éste qué, va de listillo?

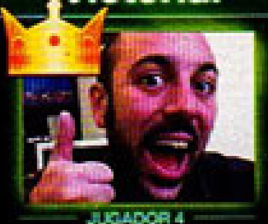
¡Destruido!



JUGADOR 3

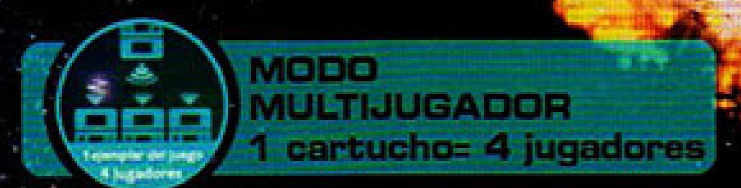
¡Vaya barrel roll tío!

¡Victoria!



JUGADOR 4

¡Os faltan horas de vuelo colegas!



STARFOX 64 3D

- Modo Batalla con diferentes recorridos y finales.
- Lucha mirando a tus enemigos a la cara.
- Entornos rediseñados en 3D.

www.starfox643d.es





OFF

CONSOLA NINTENDO 3DS

Antes ~~249,95€~~

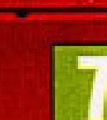
Ahora 169,95€* en fnac www.fnac.es

TRES NUEVOS COLORES

Imagen 2D de un juego con opción

* PVP de la consola Nintendo 3DS en Fnac. Juego no incluido.

NINTENDO 3DS. COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE NINTENDO DS.



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



DICIEMBRE

2
3DS
MARIO KART 7. Bandera a cuadros para el fontanero y su tropa. ¡Por fin llegan a 3DS!

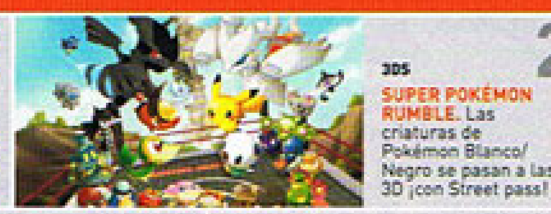


2
CINE
ACERO PURO. Un estreno de cine que golpea con fuerza: combates de boxeo entre robots.





2
3DS
ACE COMBAT AS. HORIZON LEGACY. Comprobemos si los mejores aviones de combate caben en el bolsillo.



2
3DS
SUPER POKÉMON RUMBLE. Las criaturas de Pokémon Blanco/ Negro se pasan a las 3D ¡con Street pass!



8
PS3/360
JUST DANCE 3. Estas Navidades toca mover el esqueleto con la última entrega de este juego de baile para PS Move y Kinect.



9
Wii
KIRBY'S ADVENTURE. Otro héroe de Nintendo que regresa a las plataformas clásicas a lo grande.



16
3DS
3DS BLANCA. Si aún no os habéis comprado esta consola, ¿qué os parece decantaros por este modelo tan "cool"?

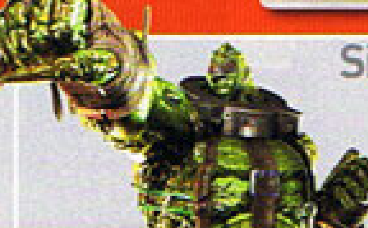




ENERO



27
3DS
RESIDENT EVIL REVELATIONS. Se desvelan nuevas incógnitas de la saga... solo para los usuarios más valientes de 3DS.



Sin confirmar
PS3/360
ANARCHY REIGNS. Comienza el año con los combates más salvajes en un futuro apocalíptico.

FEBRERO



2
PS3/360
METAL GEAR HD. Una oportunidad de revivir las mejores aventuras de sigilo.

3
PS3/360
FINAL FANTASY XIII-2. ¿Queréis saber qué pasó con Lightning al final del primer juego? Pues no os perdáis esta secuela directa de FF XIII.



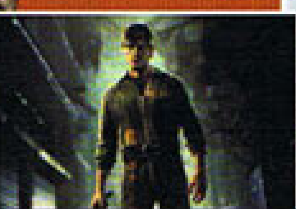
9
PS3/360
SILENT HILL HD COLLECTION. Vuelven los "survival horror" que consagraron esta saga, con aspecto mejorado.

17
PS3/360
SSX. Qué mejor momento para practicar deportes de invierno: ¡snowboard extremo!



22
LANZAMIENTO
PS VITA. Después de una larga espera, es el momento de disfrutar con la nueva portátil.





23
PS3/360
SILENT HILL DOWNPOUR. Un chaparrón de terror para comenzar el año próximo.

24
PS3/360
SOUL CALIBUR V. La lucha seguirá de moda en 2012, y para muestra, un botón... X, con "media luna".

Y PRÓXIMAMENTE...

•Jane's Adv. Strike F.	PS3, 360	2 febrero	•Mario & Sonic en los JJOO	3DS	febrero	•Syndicate	PS3, 360	inicio 2012
•Inversion	PS3, 360	10 febrero	•Asura's Wrath	PS3, 360	febrero	•Ridge Racer Unbounded	PS3, 360	2 marzo
•PacMan Party	3DS	10 febrero	•Devil May Cry HD Col.	PS3, 360	inicio 2012	•Mass Effect 3	PS3, 360	9 marzo
•Reckoning	PS3, 360	10 febrero	•Dragon's Dogma	PS3, 360	inicio 2012	•Street Fighter X Tekken	PS3, 360	9 marzo
•The Darkness II	PS3, 360	10 febrero	•Grand Slam Tennis 2	PS3, 360	inicio 2012	•RE Op. Raccoon City	PS3, 360	23 marzo
•UFC Undisputed	PS3, 360	24 febrero	•Rythm Thief	3DS	inicio 2012	•Max Payne 3	PS3, 360	marzo


NO ES UNA CARRERA QUE GANAR.
ES UNA CARRERA
POR SOBREVIVIR.
NEED FOR SPEED
THE RUN
CORRE POR TU VIDA
WWW.NEEDFORSPEED.ES
YA A LA VENTA
PC DVD
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS
App Store
© 2011 Electronic Arts Inc. EA, el logo de EA, Need for Speed, el icono "N" y el logo de Need for Speed son marcas registradas de Electronic Arts Inc. Ford Oval y las placas de identificación son marcas registradas propiedad y con licencia de Ford Motor Company. Las marcas registradas de Matech Concept SA son utilizadas bajo licencia de Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, la forma y el diseño (imagen comercial) del SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® y SUPER SNAKE son marcas registradas y/o marcas comerciales de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA y el diseño de COBRA SNAKE son marcas registradas de Ford Motor Company y utilizados bajo licencia. "PlayStation", "PS3", "PS3" y "®" son marcas registradas o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 y los logos de Xbox son marcas registradas de Microsoft group of companies y son utilizados bajo licencia de Microsoft. Nintendo 3DS y Wii son marcas registradas de Nintendo. ©2011 Nintendo. Apple y el logo de Apple son marcas registradas de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y otros países.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ REVISTA OFICIAL NINTENDO

Regala un manga de Zelda



■ **La Revista oficial Nintendo** te regala un exclusivo manga de *Zelda* con más de 70 páginas llenas de increíbles aventuras de tus héroes favoritos.

■ **La portada es Sonic Generations,** sin duda uno de los juegazos que llegan este mes para 3DS; junto a él, puedes leer reviews explosivas de *Zelda Skyward Sword, Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos* y *Super Mario 3D Land.*

■ **Mario Kart 7** es el reportaje estrella. Te cuentan cuáles son las novedades más importantes del juego y celebran su llegada con un informe sobre el primer *Mario Kart.*

■ **En la revista Pokémon,** punto y final a la guía de *Blanco y Negro.* Así sabrás cómo vencer a los entrenadores más difíciles y qué hacer al acabar el juego.



→ E-GIRL

¡Las series del año!



■ **¡Descubre las series que más molan!** Hemos hecho un top con las mejores series del año: Shake it Up, So Random!, iCarly... ¡Están todas!

■ **Internet.** Este mes, nos hemos ido de shopping ¡en la red! Hemos visitado los mejores blogs de tendencias y de moda, ¡para que siempre vayas a la última!

■ **Justin Bieber.** Nuestro chico favorito estuvo en España ¡y nosotras con él, of course! ¿Quieres saber qué nos contó? No te pierdas este repor.

→ PLAYMANÍA

¡La aventura del año!



■ **Uncharted 3 contra todos.** Comparan las mejores aventuras del momento, para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.

■ **¡Tres súper regalos!** Guía completa de *Uncharted 3* que podrás guardar en la caja del juego, DLC con un poder extra para el multijugador y un alucinante póster doble.

■ **Modern Warfare vs Battlefield 3.** Un cara a cara con los dos shooters del momento: descubre cuál es el mejor.

■ **¡Gran Bazar de Navidad!** Sortean más de 300 regalos: consolas, juegos, volantes, camisetas...

→ MICROMANÍA



¿Quién ganará la guerra?

■ **Modern Warfare 3 vs Battlefield 3.** Los dos gigantes de la acción bélica frente a frente.

■ **Diablo III.** Han jugado la beta del esperadísimo titulazo y entrevistan a Blizzard. ¡No te lo pierdas!

■ **Novedades.** *Skyrim, L.A. Noire, FIFA 12, Offroad...* previews y reviews de lo más nuevo del mes.

→ CÓMO FUNCIONA?

¡Alimenta tu mente!



■ **En portada:** Descubre los 10 inventos que han cambiado el mundo; la TV, el GPS, el plástico, Internet... ideas geniales que han logrado cambiar nuestra vida.

■ **Vehículos:** ¿Qué esconden bajo el capó y cómo están equipados los vehículos de emergencia?

■ **Y además:** Te muestran cómo funciona la energía solar, cuál es el ciclo de las plantas, qué daños causa una tormenta solar o cuál fue la vida y la obra de Einstein...

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

Los mejores MMO: Disfruta de juegos únicos y gratuitos en la web

Gladiatus

Diseña a tu propio gladiador y enfréntalo a los enemigos en Expediciones. Demuestra tu fuerza en la Arena.



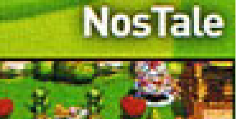
Cabal Online

Poderes oscuros han invadido la pacífica Nevareth. Derrótalos dominando las artes de la espada y la magia.



NosTale

Ya seas un arquero, mago o guerrero, lucha con monstruos y dómalos para que te acompañen.



FUERZA

CORAJE

DESTREZA

El Señor de los Anillos

La Guerra del Norte™

UN ANTIGUO MAL SE ALZA DE ENTRE LAS SOMBRAS. SAURON ESTÁ REUNIENDO A SUS FUERZAS OSCURAS. MIENTRAS, EL ALIADO DE SAURON, AGANDAÛR, SE PREPARA PARA LA CONQUISTA DE LAS TIERRAS DEL NORTE. LA ÚNICA ESPERANZA DE LA COMUNIDAD YACE EN LAS BRILLANTES LLAMAS DE VALOR QUE SE ATREVEN A DESAFIAR LAS CORRIENTES DEL MAL.

ESCOGE ENTRE ELFO, ENANO O HUMANO Y PARTICIPA EN UN BRUTALMENTE REALISTA COMBATE CONTRA LA EMBESTIDA DE FORMIDABLES ENEMIGOS; ORCOS, GOBLINS, ARAÑAS, DRAGONES, TROLLS Y MUCHO MÁS. MEJORA TUS ARMAS Y ARMADURA Y HAZ CRECER TUS HABILIDADES CON EL ARCO, LA MAGIA O CUERPO A CUERPO.

ESCOGE A TU HÉROE, SIGUE TU CAMINO Y DEFIENDE EL NORTE.
FALLA Y TODA LA TIERRA MEDIA CAERÁ.

























WB GAMES

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 ■ Rol ■ Level-5 ■ Lanzamiento: Ya disponible (Japón) / 2012 (España)

EL ROL JAPONÉS RECUPERA SU MAGIA

NI NO KUNI WRATH OF THE WHITE WITCH

La calidad de Studio Ghibli se une a la experiencia de Level-5 para crear un RPG clásico totalmente único.





■ **IMAGINAOS VIVIR DE FORMA ACTIVA UNA PELÍCULA DE ANIMACIÓN:** ser partícipes de sus diálogos y emociones, visitar libremente sus peculiares pueblos mientras observamos los quehaceres diarios de sus habitantes, luchar contra los villanos que trastornan la paz... suena bien ¿verdad? Pues esa es justo la sensación que pretenden transmitir los maestros de Level-5 (*Dragon Quest XIII y IX, Profesor Layton*) con *Ni No Kuni*.

Para este nuevo y ambicioso RPG han contado con la colaboración de Studio Ghibli, responsable de obras maestras de la animación como la oscarizada El Viaje de Chihiro o la genial Mi vecino Tototo. Esta unión de talentos ha moldeado una aventura que, además de tener un apartado técnico impactante, cautiva desde el principio gracias a un precioso y enorme mundo de fantasía y, sobre todo, a unos personajes repletos de carisma.

→ **OLIVER ES EL JOVEN PROTAGONISTA,** y su misión es viajar a un mundo paralelo para convertirse en mago y devolver a su recién fallecida madre a la vida. Por supuesto, cumplir tal hazaña no es fácil, y a lo largo de su camino se enfrenta a los elementos clásicos de los RPG japoneses. Hay cientos de combates por turnos, diálogos con todo tipo de personajes y exploración de un enorme mapamundi (muy al estilo *FF VII*), por el que puede desplazarse a pie, en barco e incluso a lomos de un dragón, y que no duda en compartir con sus amigos, así como con las peculiares criaturas que puede cazar y criar. ¿Será éste el RPG nipón que muchos anhelamos?

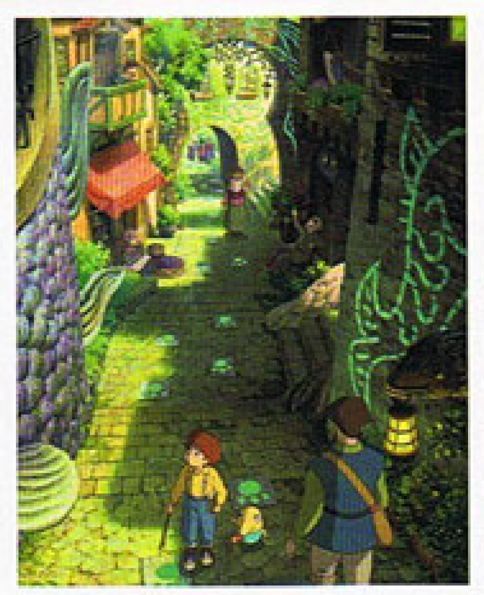


LOS GRÁFICOS nos hacen dudar de si estamos jugando o viendo un anime.

UNA SUPERPRODUCCIÓN INTERACTIVA

LO MEJOR DE LEVEL-5 Y STUDIO GHIBLI SE HA UNIDO para crear esta aventura. Así, mientras la compañía dirigida por Akihiro Hino (debajo) ha aportado toda su experiencia "jugable" desarrollando RPG, los creativos de Ghibli se han encargado del diseño de los personajes y sus animaciones. Además, la música es de Joe Hisash, compositor de las películas más celebres del estudio japonés.







EL MUNDO es enorme y está repleto de parajes y pueblos de todo tipo.



aquí Tokio

→¡Hola, amigos españoles! He estado repasando las últimas noticias que se han producido por aquí, y creo que una de las más impactantes es la confirmación en una entrevista por parte de Kazunori Yamauchi, el líder de Polyphony Digital, de que ya ha comenzado el desarrollo de *Gran Turismo 6*, aunque no especificó en qué plataforma lo jugaremos. Además, Yamauchi también anunció que habrá nuevos contenidos descargables para *Gran Turismo 5* cada 2 meses, incluyendo nuevos coches y circuitos.



→Sony ha anunciado el UMD Passport para PS Vita, un programa que permitirá transferir juegos en formato UMD de PSP a PS Vita. La mecánica parece simple:



habrá que poner el UMD en la PSP y registrarlo a través de un formulario que encontraremos en la PS Store para que lo asocie a nuestra cuenta. La mala noticia viene ahora, porque tendremos que pagar de nuevo para descargar después el juego en PS Vita, aunque a un precio más reducido, eso sí.

→Jugar a Mario Kart 7 no es un privilegio exclusivo de los japoneses, porque el juego también llega en estas fechas a Occidente. Lo que sí se ve solo por aquí (a menos que yo sepa) es este volante de la marca Hori, que nos permite "conducir" nuestra 3DS.



aquíTokio

ÚLTIMA HORA



→Estos modelos de 3DS an chulos. Son una edición especial y limitada que ha creado Nintendo... solo para Japón. Se llaman Mario, Peach y Super Kinoko (la seta de os juegos de Mario), han fabricado 1.000 unidades de cada una, y las van a sortear entre los miembros del Club Nintendo que registren 2 juegos de 3DS antes del próximo 15 de enero.

→¿Qué hace toda esta gente disfrazada encima de un escenario? Se trata de la presentación de *Sengoku Basara 3 Utage*, un título para PS3 y Wii



que, como es tradición en la saga, llena a pantalla con combates masivos (eso explica la aglomeración de personal de la foto). Acaba de lanzarse, y es una especie de expansión de *Sengoku Basara 3*, con 3 nuevos personajes, juego cooperativo en casi todos sus modos y algunas novedades en la jugabilidad.

→Esta belleza se llama Rainie Yang, y es la "celebrity" a la que Sony contrató para el evento en el que anunció que su portátil saldrá en Taiwan el 23 de diciembre. Todo iba bien hasta que dijo que su juego favorito de PlayStation era... *Super Mario Bros!* Un desliz lo tiene cualquiera, ¿verdad?



El blog de kagotani

Diciembre 2011

¿Qué le espera a PS Vita?

Corren tiempos difíciles para las compañías fabricantes de consolas ahora que todo el mundo te aconseja ahorrar, por si acaso, en vez de gastar dinero en juegos. La gente tiene nuevas prioridades en su vida, eso afecta directamente a la industria del videojuego, y Japón no es diferente.

Muchos se preguntan cómo se puede lanzar una portátil como PS Vita (saldrá el 17 de diciembre) a más de 40.000 yenes, si incluyes al menos un juego y la tarjeta de memoria. Aunque las reservas han ido bien, gran parte de los que hicieron cola no eran japoneses, sino chinos. Dado que muchas de las consolas de lanzamiento van a irse al país vecino, es difícil hacerse una idea del tamaño real que tiene el mercado japonés.

Estudios llevados a cabo por tiendas muestran que un 53% de los japoneses no tiene planeado comprarse una consola esta Navidad, sino un smartphone. Entre los que sí van a comprarse una, un 15% están interesados en la nueva portátil de Sony y otros tantos se harán con una 3DS. Cuando les preguntan sobre PS Vita, muchos responden que es demasiado cara para ser una portátil. Otra crítica que se oye a menudo es que el catálogo de juegos de lanzamiento no es demasiado atractivo por el momento. De nuevo, los teléfonos inteligentes están ganando terreno, como ilustra otro estudio, realizado para el mercado americano esta vez: le da un 60% del mercado de juego portátil a la combinación de plataformas de Apple y Android (frente al 19% en 2009). PSP está en un 9% (11% en 2009), mientras que Nintendo sufre el mayor impacto al caer del 70% en 2009 al 36% actual.

« UN 53 % DE LOS JAPONESES NO TIENE ENTRE SUS PLANES COMPRARSE UNA CONSOLA EN NAVIDAD »

Por supuesto, también influye el hecho de que los japoneses no tienen dinero para gastar en videojuegos, o al menos no tienen tanto como solían. El consumo es negativo, y el anuncio de una subida del IVA del 5 al 10% no es la noticia que muchas compañías querían oír, porque afectará al consumo doméstico. Yo mismo siempre me compraba las consolas el día de lanzamiento (la única vez que no lo hice fue con PS3, que era demasiado cara). Con la nueva portátil de Sony, esperaré también para comprármela. Me voy a dar un poco más de tiempo para disfrutar de mi PSP, y mientras miraré la guía de lanzamiento de PS Vita con envidia...

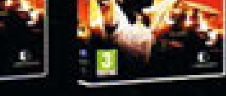
F1 2011

Formula 1™

GO COMPETE

YA A LA VENTA

TAMBIÉN DISPONIBLE:













NINTENDO 3DS



www.formula1-game.com

3
www.pegi.info





¡Primeros datos!

Grand Theft Auto V

FIVE


Tráiler en HOBBYNEWS.es

Rockstar por fin ha hecho el anuncio más esperado: GTA V está en desarrollo, y la prueba es un tráiler que ha sacudido el mundo del videojuego. Dura apenas 1 minuto y 24 segundos, pero de sus imágenes se puede extraer mucha información. ¡Aquí la tenéis!

GTA-LEAKS

DISTINTAS FILTRACIONES han sacado a la luz información no oficial del juego. Buscadla en estos espacios, pero recordad que Rockstar no ha confirmado los datos que leáis en ellos.

El protagonista

¿Vuelve Tommy Vercetti?

Lo único que sabemos del protagonista de *GTA V* es lo que él mismo nos cuenta en el tráiler. Llega a la ciudad para dejar atrás su mala vida anterior, pero no parece que vaya a conseguirlo...

GTA-LEAKS

EL PROTAGONISTA será Ray, un afroamericano de treinta y pocos años, divorciado y con dos hijos, Daniel y Skyler. Se parecerá a C.J., de *GTA San Andreas*.



ESTE TIPO parece ser el protagonista. Recuerda a Tommy Vercetti, el protagonista de *GTA Vice City*, y la voz en off es similar a la de Ray Liotta, el actor que le dobló en el juego. Sin embargo, su representante ha negado que sea él.

00:46

SU PAPEL DE LÍDER en la escena del atraco a una joyería refuerza la idea de que será el protagonista, pero no descartéis a los otros dos personajes que salen de la furgoneta. Rumores anteriores a la aparición del tráiler hablaban de varios personajes. ¿Podremos alternar el control entre este trío?

01:06

EL PANDILLERO QUE HUYE de la policía a pie puede ser uno de los atracadores. ¿A alguien se le escapa su parecido con C.J. de *GTA San Andreas*?

01:04

EL CONDUCTOR del descapotable rojo es candidato a ser otro de los personajes. Primero aparece detenido en un cruce (00:22), pero más adelante le vemos escapando de la policía al volante del mismo coche. ¿Será él el tercer atracador?

El escenario

Así es San Andreas

La acción volverá al estado de San Andreas, con su epicentro en la ciudad de Los Santos, aunque visitaremos también los alrededores.

00:31

LOS SANTOS es una ciudad inspirada en Los Angeles. En los carteles de la autopista aparecen desvíos a Los Puerta y Little Seoul. ¿Dominará la mafia coreana esta zona claramente inspirada en Chinatown?

00:11


00:17

ESTE CAMPO DE GOLF es un buen ejemplo de la variedad de zonas que habrá. Seguro que echar un partido de golf será una de las actividades secundarias que podremos practicar, así como conducir el carrito del caddie. No perdáis de vista el dirigible que aparece a la derecha, porque sale varias veces en el vídeo (01: 02 / 01:07 / 01:10) y no creemos que esté allí por casualidad...



00:55

LAS DIFERENCIAS SOCIALES quedarán muy claras cuando pasemos de los barrios de clase alta a los suburbios. Con esta escena, la presencia de prostitutas en las calles queda más que confirmada. Por cierto, fijaos en la montaña que se ve al fondo, porque apostamos a que acabaremos subiendo hasta su cima.

LOS ALREDEDORES de Los Santos aparecen en varias ocasiones durante el vídeo. En la nota de prensa que nos envió, Rockstar habla literalmente de localizaciones en "las colinas de alrededor, el campo y las playas". Una muestra es este viñedo, sobrevolado por una avioneta que fumiga a unos trabajadores probablemente ilegales. No nos extrañaría poder pilotarla en algún momento del juego.

TRES EXCURSIONISTAS nos muestran el espectacular paisaje de las montañas de San Andreas. ¿Vivirá el yeti aquí? La respuesta quizá esté en la página que dedicamos a los vehículos. Un detalle muy comentado es el sudor de la chica de la derecha.



VESPUCCI BEACH es la zona playera. Al fondo aparece el Pleasure Pier que se anuncia en la caseta de la primera escena [00:06] y en la valla del paseo marítimo [00:09]. El gimnasio nos da una pista sobre la posibilidad de cambiar nuestro aspecto, como en *GTA San Andreas*. También el cartel de piercing en una calle [00:23].

GTA-LEAKS

LA EXTENSIÓN DE LOS SANTOS será apabullante. Ocupará 1/3 de la superficie total del mapa de juego, que a su vez será 4 veces mayor que el que recorrimos en *GTA IV* ¡Se tardarán 15 minutos en salir de la ciudad.

SAN FIERRO Y LAS VENTURAS, las ciudades equivalentes a San Francisco y Las Vegas que aparecían en *GTA San Andreas*, no estarán en GT

HABRÁ MUCHOS ESCENARIOS INTERIORES incluido un sistema de alcantarillas por el que discurrirá una de las misiones del juego.

SUFRIREMOS CAMBIOS DE CLIMA y también notaremos el paso de las estaciones.

La ambientación

Nadie escapa a la crisis

Aunque mantendrá sus toques de humor tan particulares, Rockstar prepara una aventura muy pegada a la realidad: parece que el fantasma de la crisis económica que sufrimos también visitará las calles de Los Santos.



EL NARRADOR del tráiler comenta que cuando se mudó a Los Santos se compró una gran casa, y no hace falta que lo jure. Este hogar de lujo contrasta con las escenas de pobreza que salpican todo el vídeo.



LA CASA EN VENTA es un símbolo de las hipotecas basura. ¿Podremos montar en la bici apoyada en su fachada? En el número 2405 de l acera algunos han querido ver la fecha de lanzamiento (24 de mayo).



EL MILE HIGH CLUB, el complejo "más excitante del downtown", también tiene que ver con el negocio de la construcción. Quizá parte del argumento gire en torno a la corrupción ligada a estos proyectos.



LA POBREZA se deja ver en el campamento bajo este puente, y en otr momento (00:51) se ven personas que parecen en paro. Además, casi todas las calles que nos enseñan están sucias y los negocios cerrados



GTA-LEAKS

LA HISTORIA girará en torno a los cárteles mexicanos de la droga. También aparecen las mafias rusa, coreana e irlandesa, y varias bandas de afroamericanos.

LA CIUDAD va a estar repleta de personajes no controlables practicando todo tipo de actividades.

EL MENDIGO que pide "dinero para cerveza, hierba y mujeres (¡al menos no te miento!)" guarda un parecido con Niko Bellic, el protagonista de *GTA IV*, y viste una cazadora casi igual. ¿Tan mal le habrán ido las cosas?

Los vehículos

Por tierra, mar y aire

Una de las señas de identidad de la saga *GTA* son los vehículos que podemos usar... sea con permiso de sus dueños o sin él. ¡En *GTA V* vamos a tener casi de todo!



EL DEPORTIVO DESCAPOTABLE que conduce el supuesto protagonista es uno de los varios cochazos del tráiler [00:22 / 00:57]. También aparecen un par de camiones [00:50 / 00:58], furgonetas [00:46 / 00:54] y una pick-up con gente montada detrás [00:51], entre otros.



EL CIELO DE SAN ANDREAS tiene casi tanto tráfico como sus calles. Al jet y el dirigible de esta imagen se unen un caza [01:00], el helicóptero de la policía [01:05 / 00:11] y la avioneta de fumigación [00:42], que aparece también detrás de los molinos de viento [00:27].



LA TABLA DE SURF de la primera escena da que pensar. ¿Podremos coger olas? Por cierto, ¿sustituirán las gaviotas que aparecen en otro momento [00:50] a las palomas de *GTA V*?



LA MOTO DE AGUA Speedophile 2000 promete mucha diversión. Al fondo, una zona portuaria que también aparece más adelante [00:50].



ESTA MOTO Shitzu Vader es otra vieja conocida de la saga: aparecía en *The Ballad of Gay Tony*, el episodio descargable de *GTA IV*.

GTA-LEAKS

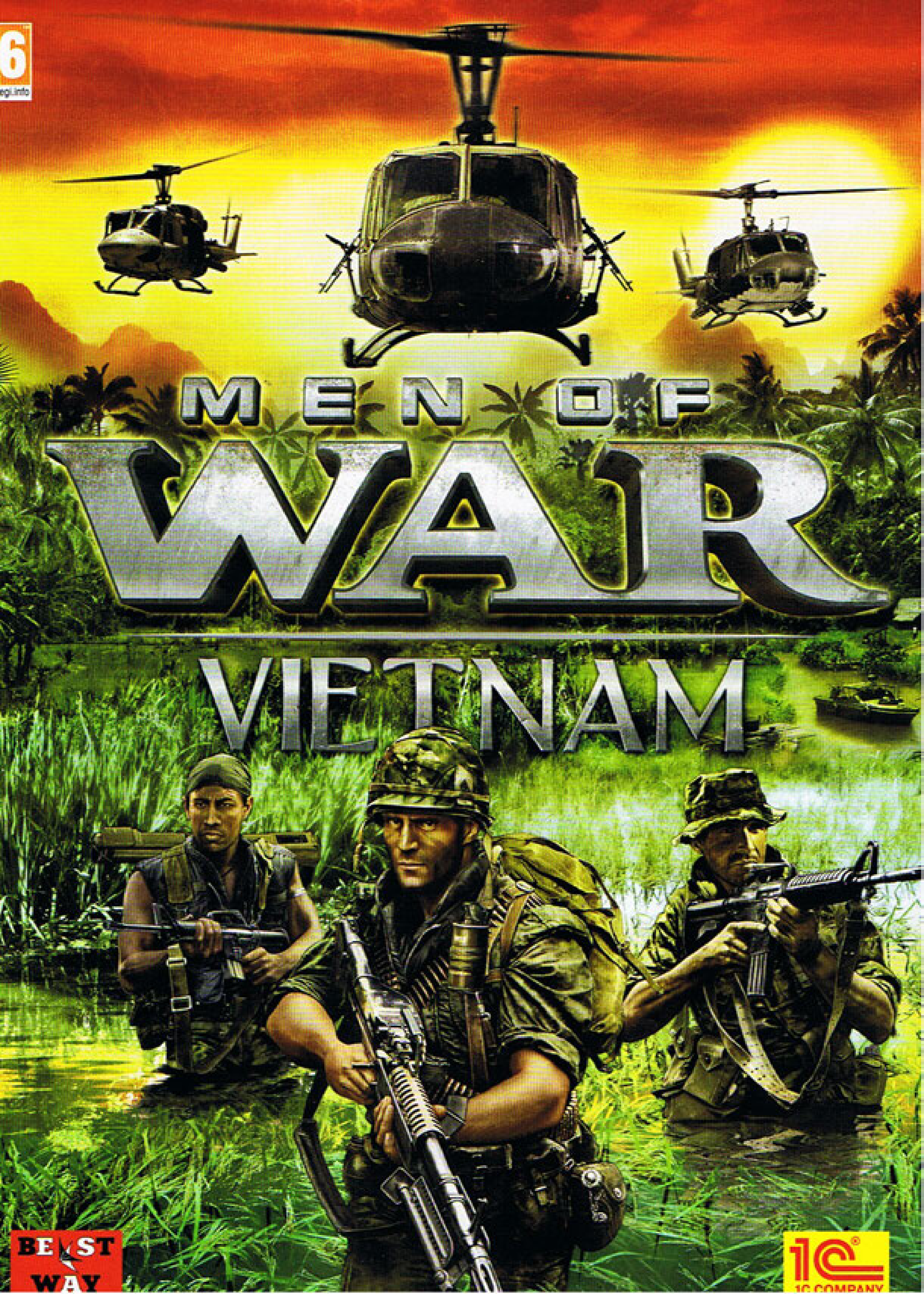
PODREMOS MEJORAR LOS COCHES y también repararlos.

LA POLICÍA tendrá un comportamiento mucho más real. Usaremos rehenes como escudos humanos.

NUESTRAS HABILIDADES mejorarán a medida que las practiquemos.



EL COCHE DE POLICÍA en esta accidentada persecución lleva en la puerta el lema "Obedece & Sobrevive" y un escudo de la ciudad de Los Santos ¡con la figura del yeti! Pero no es el único vehículo oficial: también aparece una ambulancia [01:08].


MEN OF
WAR
VIETNAM
BEST
WAY
1C
1C COMPANY

LO QUE DEBES SABER

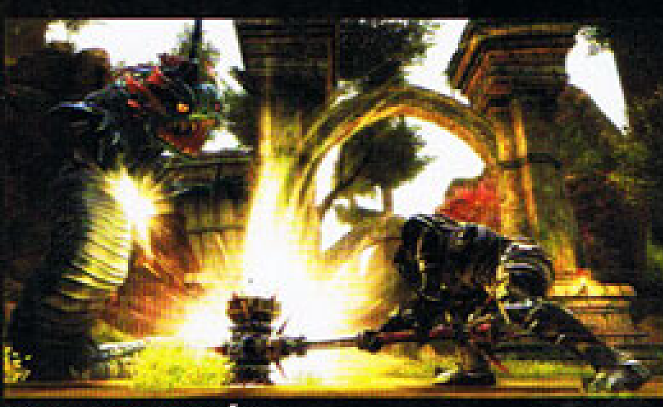
Las tres formas clásicas de concebir el rol han cambiado. Los RPG del futuro se mezclarán con lo mejor de otros géneros para ofrecernos unas experiencias mucho más completas. Aquí os vamos a mostrar los nuevos representantes de cada estilo:



ROL JAPONÉS
FINAL FANTASY XIII-2



ROL OCCIDENTAL
MASS EFFECT 3



ROL DE ACCIÓN
RECKONING


ESTOS SON LOS TRES
JUEGOS QUE DOMINARÁN
EL GÉNERO EN 2012
LA NUEVA ERA DEL
ROL



EL NUEVO FINAL XIII-2 será menos lineal, incluirá minijuegos y será más oscuro que su antecesor.

■PS3, Xbox 360 ■Square-Enix ■3 de febrero

FINAL FANTASY XIII-2

Atando los cabos sueltos

■**SQUARE-ENIX HA ESCUCHADO LAS CRÍTICAS** que recibió el primer *Final Fantasy XIII*, y para no volver a caer en los mismos errores le van a dar al público lo que tanto había echado en falta. Según palabras del propio Motomu Toriyama (el director del juego), a quien pudimos entrevistar, **"las críticas de los usuarios han sido la motivación principal para desarrollar esta secuela"**. La mayoría de quejas se centraron en la extrema linealidad del desarrollo y ese es uno de los elementos en los que más han trabajado. Nosotros ya hemos echado unas cuantas partidas y lo primero que debéis saber es que las protestas no han sido en balde. Desde un principio podremos completar pequeñas misiones secundarias hablando en los, esta vez sí, superpoblados escenarios. Aunque lo mejor es que ¡podremos viajar en el tiempo!. Sí, habéis leído bien; pero vamos por partes, que todo tiene un porqué.

La historia, situada tres años después de la anterior entrega, no estará protagonizada por Light y compañía, sino que nos pondrá al mando de su hermana Serah. De este modo se intercambiarán los papeles y será Light la que necesite nuestra ayuda: está perdida en un extraño lugar llamado Valhalla, en clara referencia al lugar mitológico al que iban los guerreros nórdicos caídos en combate, y hogar del Dios Odín. Pero

SERAH iniciará un viaje a través del tiempo para salvar a su hermana Light, perdida en un extraño lugar.

LIGHT ESTÁ PERDIDA en un lugar llamado Valhalla. Ella sigue a lo suyo, luchando contra Bahamut oscuro.



ESTE ES NOEL, un simpático y extraño joven que nos ayudará a iniciarnos en los viajes temporales y que nos ofrecerá todo su apoyo para encontrar a Light.

entonces, ¿está Light muerta? ¿es ahora una especie de Diosa junto a su fiel caballo Odín? Son misterios que tendremos que resolver por nosotros mismos al jugarlo.

No estaremos solos en nuestro viaje, ya que nos acompañará un nuevo personaje: Noel Kreiss. Este misterioso joven aparecerá en New Bodhum, el nuevo hogar que Snow y compañía han reconstruido en Gran Pulse (a imagen y semejanza de su pueblo en Cocoon). Y cuando decimos que aparecerá no podemos hablar de forma más literal, ya que Noel es un viajero del tiempo (venido de 700 años en el futuro) que se materializa en distintas épocas y espacios usando una especie de portales dimensionales.

→ LA HABILIDAD DE VIAJAR EN EL TIEMPO no será exclusiva suya, sino que junto a Serah emprenderá un épico viaje en busca de Light. El problema será conseguir llegar al tiempo y al espacio en el que se encuentra su querida hermana.

Para lograrlo tendrán que pasar por decenas de épocas y lugares, solucionando los problemas que les salgan al paso. Pero lo más ▸▸

■ FINAL FANTASY XIII-2 OFRECERÁ TODO LO QUE LOS FANS ECHABAN DE MENOS ■

ROMPIENDO LA TRADICIÓN

EL ROL JAPONÉS se ha caracterizado por ofrecer combates por turnos, larguísimas secuencias para los ataques y por ser bastante lineales (en su mayoría). Han comprendido que fuera de Japón deben ampliar la oferta jugable con otros géneros.





DRAGON QUEST 8 Y FINAL FANTASY 7 son dos juegazos, aunque las batallas eran un poco sosas y lentas. Había que esperar rigurosamente nuestro turno.





FINAL FANTASY XIII-2 introducirá elección de diálogos en las conversaciones (como en *Dragon Age*, por ejemplo) y QTE´s a porrillo, como en *Heavy Rain*.

EL MOGURI se transformará en nuestro arma y podremos lanzarlo a por cofres lejanos.

Yes, I'm ready to go.



LAS CARRERAS DE CHOCOBOS serán uno de los minijuegos disponibles. Podremos competir con nuestro chocobo o incluso apostar un dinerillo por el posible ganador.

▸▸ impresionante es que, dependiendo de nuestras acciones y de nuestras palabras, accederemos a unos u otros momentos y escenarios. Esto, además, nos llevará a cada uno de los múltiples finales que tendrá la historia.

→ LA LIBERTAD DE ACCIÓN será otra de las novedades más jugosas. Es cierto que durante la exploración se añadirán caminos secundarios y que se han creado misiones a tutiplén, pero la cosa seguirá siendo bastante lineal.

La verdadera libertad vendrá de la posibilidad de visitar distintos lugares y tiempos y revisitarlos cuando queramos. Os aseguramos que el sistema funciona de maravilla, y en nuestras primeras horas de juego hemos encontrado una gran variedad de fases para jugar.

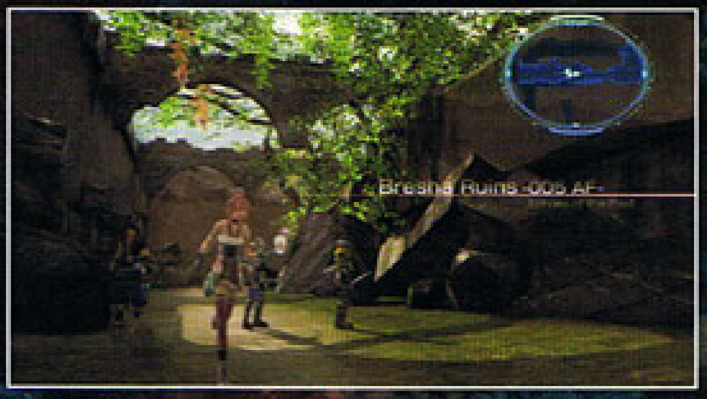
También se van a añadir multitud de tareas para que pasemos el rato y tengamos mayor sensación de libertad. Ya se ha confirmado las míticas carreras de chocobos o las máquinas tragaperras, aunque lo que más nos ha llamado la atención son las "grietas temporales", unos inteligentes puzles que nos permitirán acceder a nuevos portales. Para Toriyama, "**devolver a los usuarios la libertad que echaban de menos es el aspecto del que nos sentimos más orgullosos. Ahora podrán recorrer las áreas de juego y rebobinarlas para experimentar nuevas rutas y posibilidades**".

EL HISTORIA CRUX

PARA MOVERNOS DE UN TIEMPO A OTRO haremos uso del Historia Crux, una especie de menú que nos dejará elegir entre las fases que tengamos abiertas. Siempre podremos volver a lugares ya visitados y buscar nuevas rutas, artefactos y portales.



LAS GRIETAS TEMPORALES serán divertidos puzles que nos permitirán acceder hasta nuevas líneas temporales. Algunos serán muy complicados.



LOS ESCENARIOS se repetirán, aunque en distintos tiempos. Por ejemplo, Bresha Ruins tendrá este aspecto, pero 300 años antes estará todo helado.



BATALLAS MUY MOVIDAS

LAS CLÁSICAS BATALLAS de la saga tienen cada vez más acción. Aquello de soportar secuencias de invocación de 5 minutos o elegir con calma nuestra siguiente acción ya es cosa del ayer. Ahora son mucho más frenéticos y rápidos que en juegos pasados.



LOS MONSTRUOS que vayamos reclutando podrán usarse en las peleas. Habrá que subirles de nivel y combinar sus roles con los de nuestros luchadores.



LOS QTE´S nos obligarán a permanecer muy atentos, incluso durante las batallas.



NOEL ha estado luchando durante siglos con Caius, que será el malo del juego.

Las batallas van a evolucionar respecto a la anterior entrega: los enemigos no nos esperarán en el escenario, sino que se materializarán ante nosotros. En ese momento comenzará a correr el reloj Moguri: si vamos rápido a por ellos, les sorprenderemos, pero si no atacamos o no escapamos a tiempo nos pillarán por la espalda.

→ADEMÁS SE INCLUIRÁN QUICK TIME EVENTS EN LAS PELEAS. Según Toriyama, **"hemos intentado acercarnos lo más posible a las secuencias de acción de *Advent Children*"**. Así, tendremos que pulsar combinaciones de botones para hacer más daño o elegir entre dos opciones de ataque en mitad de una cinemática. Pero eso no es todo: también podremos capturar a decenas de monstruos distintos, subirles de nivel como si fueran un personaje normal y utilizarlos en las batallas como nuestro tercer contendiente. Además, si llenamos la barra de sincronización durante las peleas nuestro monstruo realizará un ataque devastador. El número de magias y estrategias que podremos usar gracias a la caza de monstruos será mucho más elevado.

Como veis, la saga se abre a nuevos estilos, ofreciendo un rol mucho más completo, con más libertad de acción, elección de diálogos que afectan al desarrollo y unos combates que cada vez tienen menos que ver con los turnos de antaño. Hay muchísimas novedades en esta entrega y aún creemos que nos esperan más sorpresas, que parece que le darán a los fans lo que tanto habían demandado.

LIGHTNING tendrá este nuevo aspecto en Valhalla. No hay duda de que será una auténtica guerrera...



MASS EFFECT 3 cerrará la historia de Shepard y el destino de la Galaxia. ¿Será el fin de los segadores?

■PS3, Xbox 360 ■EA ■Marzo 2012

MASS EFFECT 3

La última epopeya de Shepard

■ **EL FIN DE LA TRILOGÍA ROLERA MÁS ACLAMADA** de la presente generación está a unos pocos meses-luz de asaltar nuestras consolas, y promete hacerlo con más fuerza que un relé de masa. Los segadores ya no serán una amenaza distante a la que pocos atribuyen veracidad, despertando a todos de su incredulidad al invadir la Tierra. Shepard conseguirá escapar en el último momento a bordo de la Normandía, pero será solo para organizar el contraataque, uniendo a las razas más influyentes de la Galaxia. Reaparecerán muchos de los personajes ya conocidos (si no murieron a causa de las decisiones que tomamos en su momento), como Garrus, Kaidan Alenko, Ashley, Liara, Mordin o Tali, por ejemplo, aunque no se ha confirmado que sean controlables. De hecho, nuestra tripulación será más escasa que en *Mass Effect 2*, para conocerles mejor y dedicarles el debido tiempo a cada uno.

Además de defender la Tierra, tendremos que explorar media Galaxia para acabar con los segadores. Visitaremos Sur´kesh (patria de los salarianos), Palaven (el epicentro turiano) o el Ranooch quariano, entre otros muchos. La historia promete ser la más épica de la saga, con el destino de toda

SHEPARD se enfrentará a la más importante amenaza de toda la saga. ¡Los segadores ya han invadido la Tierra!

LA COMBINACIÓN de géneros, con combates a lo shooter sobre una base rolera, será la clave otra vez.



LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO ganarán en importancia y efectividad gracias al uso de las espadas bióticas, que variarán en función de la raza del personaje.

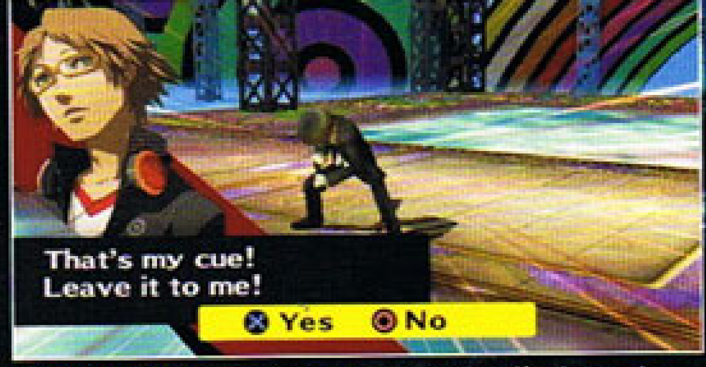
la Galaxia en nuestras manos. Y tendrá varios finales según las decisiones que hayamos tomado en éste y en los dos anteriores títulos.

→Y AHORA DEMOS PASO A LAS ESPECULACIONES: se ha filtrado una beta del juego con montones de "spoilers" sobre la historia y con la inclusión de tres modos distintos para jugarla: modo acción, con diálogos que tendrán respuesta automática; modo historia, con combates más fáciles; y el modo RPG, con combates "normales" y respuestas manuales. No está confirmado, pero sería una manera de "casualizar" el estilo de juego según el perfil de quien lo juegue. Habrá que ver si finalmente se atreven a hacerlo...

Sí es seguro que los combates serán más espectaculares y dinámicos que nunca. Ya no será necesario cubrirse antes de saltar un obstáculo, y podremos acabar con los enemigos con fulgurantes golpes melé. Las armas ya no estarán restringidas por clases, pero solo los soldados podrán llevar todas a la vez. Además, podremos personalizarlas a nuestro gusto, con diseños de camuflaje o mejoras como mirillas de precisión, culatas o cargadores, por ejemplo. También podremos disparar estando cubiertos (con menos precisión) o dar ▸▸

EL ROL ES PURA ACCIÓN

LOS COMBATES roleros nunca han estado a la altura de los juegos de acción. *Mass Effect 3* ha ido mejorando con cada entrega, y aunque no es igual que un shooter, esta parte será lo más cerca que haya llegado ningún juego de rol en este sentido.



LA SAGA PERSONA y otras de BioWare han hecho hincapié en la toma de decisiones, aunque sus combates no eran comparables ni de lejos.



LOS TIROTEOS DE GEARS OF WAR son la mayor inspiración para *Mass Effect 3*. Ambos usan un sistema de coberturas y de cámaras muy parecidos.



EL FUTURO ES HISTORIA

LA TRAMA será la más épica de la saga, con decisiones que tendrán consecuencias muy visibles y donde no primará el blanco o el negro totales (el bien o el mal), sino un abanico de grises.

NUESTRA TRIPULACIÓN tendrá sus propias motivaciones personales en la lucha contra los segadores, aunque el liderazgo de Shepard seguirá estando muy presente. Por algo es el jefe.





LOS ENEMIGOS serán más inteligentes que en las entregas anteriores. Incluso se coordinarán para atacar en grupo e irán equipados hasta los dientes para atacarnos.



LOS SEGADORES ya no serán una visión o una conspiración conocida por unos pocos. Mostrarán sus ansias de dominación invadiendo nuestro amado planeta.

TENDRÁ UNA HISTORIA GENIAL Y COMBATES MÁS ESPECTACULARES



LOS PODERES BIÓTICOS tendrán más importancia y contundencia en las peleas. ¡Y lucirán así de bien!

volteretas para ir de un lado a otro sin ser acribillados (aunque si jugamos con un krogan, por ejemplo, cargarán contra los enemigos).

Por otro lado, el número de habilidades de biótica o de disparo aumentarán, aunque al subir de nivel a veces habrá que elegir entre dos mejoras, lo que bloqueará el acceso a la que no hayamos escogido. Si a todas estas novedades le sumamos la nueva inteligencia artificial de los enemigos, que nos pondrán las cosas mucho más difíciles, los combates serán una auténtica gozada.

OTRA NOVEDAD QUE DARÁ QUE HABLAR será el nuevo gran minijuego que podremos disfrutar en la campaña. Se ha bautizado como "Galaxia en guerra" y en él tendremos que ir recuperando las zonas que ya han sido invadidas por los segadores. Al hacerlo conseguiremos recursos de todo tipo: armas, soldados, etc. para después librar



ALGUNOS ENEMIGOS irán embutidos en estos "mechas" tan bestiales. Por suerte, también nosotros podremos controlarlos.

EL MODO COOPERATIVO

HA SIDO UNA DE LAS SORPRESAS de esta entrega. Resultará un buen añadido, pero será una simple horda. Los combates no son tan espectaculares como en otros shooters, así que puede quedarse algo corto. Lo mejor será elegir nuestra raza preferida y darle caña a los malos.

la batalla definitiva contra nuestros enemigos. Aún no se sabe si será solo un minijuego o si serán un grupo de misiones secundarias, pero lo que está claro es que tendrá influencia en el resultado de la batalla final y, por lo tanto, en el devenir de la historia. Además, los retos que vayamos cumpliendo en el modo cooperativo nos reportarán más beneficios para el minijuego del modo campaña.

→TÉCNICAMENTE SERÁ UNA PASADA, exprimiendo el motor Unreal 3 al máximo. Los nuevos efectos de luz, las animaciones y las expresiones faciales ganarán muchos enteros. Además, los escenarios estarán diseñados con más zonas en vertical (con varias alturas), lo que multiplicará las opciones estratégicas durante los combates. Detalles como la posibilidad de lanzar órdenes a nuestro grupo de combate usando Kinect también prometen hacer la experiencia mucho más inmersiva.

La saga, y en especial esta entrega, se convertirá en un ejemplo de cómo se puede hacer del rol algo para todos los públicos y cargado de acción, sin renunciar a una historia trabajadísima o a la personalización de nuestro personaje. No sabemos cuánto aguantarán nuestras uñas esperando la salida de este juegazo, porque promete ser bestial.

LA VERSIÓN FEMENINA tendrá este aspecto tan currado, aunque podremos personalizarla al máximo.



EL MAL AMENAZA a todas las criaturas libres de Amalur. Nosotros tendremos que detenerlo.

■PS3, Xbox 360 ■EA ■Febrero de 2012

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Un nuevo héroe para un nuevo rol

■ **RESUCITAR DE ENTRE LOS MUERTOS** será el atractivo inicio de nuestras aventuras en Amalur. Esta nueva franquicia llegará con ganas de quedarse entre nosotros por muchos años, y buenas razones no le van a faltar. Al volver a la vida tendremos que elegir las primeras cualidades que definirán a nuestro personaje. Podremos elegir entre dos razas básicas: elfo o humano, aunque cada una tendrá dos subclases. Los elfos podrán ser "dokkalfar", expertos en magia y seductores con la palabra, o "ljosalfar", amantes de
naturaleza y los arcos. Los humar
serán "almain", clásicos guerrer
o "varani", hábiles para el come
cio.Después tendremos que ele
un don (fuego, agua, muerte, gu
rra...) que nos hará aplicar un bon
a esas habilidades. También hab
que inclinarse por un destino (
go así como nuestra especialida
aunque podremos cambiarlo a
largo de la aventura. Por supues
también deberemos ajustar nues
apariencia, con peinados, tatuaj
caras, etc. Aunque pueda parec
que estas decisiones nos limitar

NUESTRO HÉROE tendrá a su disposición un inmenso mundo para explorar en busca de tesoros y equipo.

EL EQUIPAMIENTO se reflejará en nuestro personaje. Habrá cientos de ítems, como este espadón.



EL EDITOR DE PERSONAJES nos permitirá crear 2 tipos de elfos (oscuros como esta) y 2 clases de humanos. Cada raza tendrá sus especialidades natas

en realidad iremos personalizando el héroe a nuestro gusto. Las habilidades estarán divididas en 3 árboles clásicos: mago, guerrero o pícaro. Y aún tendremos otro tipo de habilidades para mejorar, como alquimia, detectar lo oculto, abrir cerraduras o mercader. Como veis, la cantidad de opciones será brutal.

→LOS COMBATES SORPRENDERÁN A LOS ROLEROS más acérrimos, ya que serán peleas en tiempo real, con montones de combos. Para que os hagáis una idea, estarán a medio camino entre *Fable* y el mismísimo *God of War*. Pero no será un aporreo constante de botones (aunque al principio pueda parecerlo), ya que contra los rivales más duros no habrá más remedio que combinar los ataques con movimientos de bloque y esquive.

Además, a medida que vayamos propinando golpes a nuestros rivales, se irá rellenando una barra que activará un modo ralentizado para poder darles de lo lindo a los enemigos más duros. También habrá bastantes QTE´s para ejecutar a los monstruos, sobre todo contra los jefes finales. Y tampoco fal- ▸▸

LA COMBINACIÓN ENTRE EXPLORACIÓN Y ACCIÓN SERÁ SU MAYOR VIRTUD

ROL, ESPADAS... ¡ACCIÓN!

LOS RPG´S DE ACCIÓN existen desde hace años, y aunque han conseguido engancharnos con sus batallas, descuidaban los tintes roleros. Eso va a cambiar con la llegada de *Reckoning*.





PHANTASY STAR ONLINE Y LA SAGA TALES ofrecían buenos combates (para su época) pero no tenían tantas posibilidades de exploración como *Reckoning*.





GOD OF WAR Y ELDER SCROLLS son la mezcla perfecta usada por *Reckoning*. Ofrece unos combates muy sólidos y un mundo abierto para explorar a lo loco.

LA VARIEDAD de enemigos nos obligará a estudiar sus puntos débiles para triunfar.



LOS ESCENARIOS serán increíblemente variados. Visitaremos bosques, ríos, cuevas, mazmorras, ciudades de todo tipo y hasta desiertos tan bellos como este.

▸▸ tarán los golpes finales al estilo beat´em up, como una impresionante lluvia de meteoros que arrasará con todo lo que pille.

Una opción interesante será actuar con sigilo. Agachados y en silencio, seremos capaces de asesinar a nuestros objetivos por la espalda o de "vaciarles" los bolsillos sin que se den cuenta. Lo mejor es que podremos usar todo esto a la vez, con un botón para cada acción: espada, escudo, arco, magia... lo que hará las peleas muy fluidas.

→ **LA EXPLORACIÓN SERÁ EL OTRO PILAR** fundamental del juego. El mundo de Amalur estará dividido en 5 regiones, que estarán enfrentadas entre sí. La extensión de cada una será realmente inmensa, llegando a una extensión de terreno similar a *Skyrim* (aunque por ahora solo lo hemos comprobado en una de ellas, Faeland). La libertad para ir de un lado a otro será total, visitaremos decenas de pueblos y mazmorras, aunque ya os avisamos que habrá que ser muy valiente para aventurarse en según qué sitios. Y es que nuestros rivales no se adaptarán a nuestro nivel, sino que tendrán su propia dificultad al margen de nuestras habilidades.

Pero habrá mucho más que hacer en Amalur, como destruir parte de los escenarios (barriles, vasijas, etc.) en busca de ítems o abrir cerraduras en un minijuego muy parecido

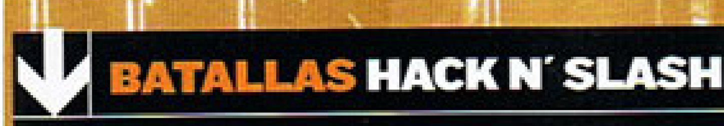
LAS CABEZAS PENSANTES

EL EQUIPO detrás de *Reckoning* está plagado de talentos. El diseñador jefe no es otro que Ken Rolston, creador de *Morrowind* y *Oblivion*. La historia es de R.A. Salvatore (escritor de fantasía) y los diseños de Todd McFarlane, creador de Spawn, entre otros.



LA CALIDAD estará garantizada gracias a la colaboración de estos genios y al trabajo de un equipo de más de 100 profesionales.

LAS CRIATURAS que poblarán Amalur tendrán esta pinta tan chula gracias a los diseños del afamado Todd McFarlane, de estilo inconfundible.



BATALLAS HACK N´ SLASH

LOS COMBATES están pensado para que nos permitan combinar de un modo muy sencillo las habilidades mágicas, los espadazos o hachazos de un guerrero, o los asesinatos sigilosos de un pícaro, sin necesidad de sumergirnos en engorrosos menús.



LAS PELEAS SERÁN EN TIEMPO REAL por lo que habrá que tener muy claro nuestras posibilidades de victoria antes de tener que huir como cobardes.



LAS DECENAS DE HABILIDADES harán de las batallas un espectáculo.



EXPLORAR el universo de Amalur será tan divertido como peligroso. ¡Cuidadín!

al que vimos en *Fallout 3*. Y para rematar, también podremos crear pociones mezclando ingredientes o crear hechizos y armas usando las gemas recogidas.

Los diálogos serán muy numerosos y nos permitirán escoger entre varias opciones, lo que influirá en el desarrollo de las tramas (aunque no habrá un sistema de moralidad como tal) y en las misiones que nos ofrecerán los PNJ´s. Y este será otro de los elementos clave, porque tendremos decenas de misiones secundarias a nuestra disposición, con una duración que alcanzará un mínimo de 50 horas para completarlo al 100%.

→ ARTÍSTICAMENTE IMPRESIONARÁ, con diseños bastante caricaturescos para los personajes y bellísimos escenarios por los que pasear en busca de aventuras. Pese a este estilo poco realista y colorido, las batallas no escatimarán en sangre y gore, aunque con un tono más suave del que estamos acostumbrados. No obstante, el diseñador no es otro que Todd McFarlane, lo que no dejará a nadie indiferente. También habrá espectaculares transiciones entre el día y la noche, que incluso nos permitirán acceder a unas u otras misiones.

La verdad es que tiene una pinta estupenda y promete convertirse en una de las revelaciones roleras del año que viene. Su mezcla de exploración totalmente libre, diálogos que cambian el argumento, misiones secundarias y combates "robados" de juegos de acción pura y dura, supondrá un paso más en la conversión del género del rol en el género más completo al que nadie pueda jugar en una consola. ¡Larga vida al rol!

TITARION es uno de los personajes secundarios. Nos ayudará y predecirá el destino que nos aguarda.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — Valoración

	97
	94
	91
	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 60

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 El "shooter" de Activision ha batido records de ventas en su lanzamiento, pero ¿es para tanto? Podéis descubrirlo en nuestro análisis más completo.



PÁGINA 66



BATTLEFIELD 3 Por fin ha terminado la espera, y podemos "destripar" el juego bélico revelación del año.



PÁGINA 72

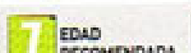
ZELDA SKYWARD SWORD Antes de empuñar la Espada Maestra, hemos probado con el Wiimote Plus.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN



















18 ■ Shoot'em up ■ Activision ■ 1 a 18 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

La Tercera Guerra Mundial

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3


1

La violencia engendra violencia. Pero los dos *Modern Warfare* anteriores han engendrado el juego de guerra más emocionante y espectacular que se puede disfrutar en una consola.

■ **LA GUERRA SE ACABA.** Y *Modern Warfare 3* consigue que sea del modo más contundente que se pueda imaginar, por encima de polémicas y arrolladoras cifras de ventas. La campaña se arriesga con una guerra a gran escala, que sustituye a las fuerzas de ocupación de los dos juegos anteriores (los marines en Oriente Medio y los rusos en Estados Unidos). ¿Y en qué se traduce todo esto? Pues en que compartimos el campo de batalla con submarinos, helicópteros, tanques... mientras las capitales más importantes del mundo se reducen a cenizas, y la población civil sufre las consecuencias.

Por otro lado, el ritmo narrativo de la saga (totalmente en primera persona) también alcanza su cénit: 16 niveles más variados, en los que además de luchar en el frente, manejamos vehículos, nos infiltramos o protegemos a los compañeros ante el asedio de las tropas enemigas. No hay ningún nivel tan sorprendente como la caza de Zakhaev en Pripyat, pero os garantizamos que hay un par de momentos que se os van a quedar grabados.

→ **LA CAMPAÑA ES CORTA,** alrededor de seis horas, y recompensa a quienes conozcan la saga con un montón de referencias, además de darle más protagonismo a "Soap"





EL MODO ONLINE más popular del mundo regresa con nuevos modos y mapas más equilibrados.



EL COMBATE URBANO, con un gran despliegue de tropas, es el protagonista de la campaña que cierra esta trilogía.



EL ARGUMENTO es muy verosímil, dentro de la saga, y guarda un par de sorpresas (como los dos anteriores).

Operaciones muy especiales

Una vez terminada la campaña, podemos acceder a 16 misiones independientes (desde una galería de tiro a un asalto aéreo al puerto en Somalia) con tres niveles de dificultad. Estos modos están disponibles para dos jugadores simultáneos (a pantalla partida o a través de Internet):



EL MODO SURVIVAL está disponible en los 16 mapas multijugador y es una versión más evolucionada de los zombis.



LAS MISIONES son variaciones del modo historia. ¿Qué os parece secuestrar al presidente ruso en lugar de protegerlo?





GUERRA TODOTERRENO

Los vehículos son exclusivos del modo campaña, pero tienen una gran presencia en el juego:

1. EN EL AGUA pilotamos una zodiac y un scooter submarino.
2. EN TIERRA manejamos las ametralladoras de un tanque y un jeep, pero no los conducimos.
3. POR EL AIRE nos movemos en un avión Osprey, y hacemos de artillero en un helicóptero Blackhawk.

MacTavish y al capitán John Price. Es la mejor experiencia que se puede vivir con un arma en las manos, y aún así, no es todo lo que el juego tiene que ofrecer.

El modo Operaciones Especiales sustituye a los zombis de *Black Ops*. Dos jugadores (online o a pantalla partida) pueden cumplir misiones como rescatar a civiles o detonar un explosivo, en escenarios sacados del modo principal. La mayor novedad es el modo "supervivencia", en que debemos soportar oleadas de enemigos en los 16 mapas multijugador. En este modo, contamos con un perfil que mejora con la experiencia y podemos personalizar las armas, como en el online "tradicional".

→ PERO NO HAY NADA COMO EL MULTIJUGADOR. *Call of Duty* sigue siendo el rey de Internet, gracias a unas escaramuzas rápidas. ▸▸



Task Force 141

ESTE GRUPO DE OPERACIONES ESPECIALES, formado por fuerzas internacionales, se ha desintegrado, pero sus miembros aún persiguen a Vladimir Makarov.

La jungla de asfalto

Aunque otros juegos como *Crysis 2* se desarrollan en una gran ciudad, este juego nos ofrece una visión más realista del combate entre rascacielos. Estas son las grandes ciudades que debemos tomar:



NUEVA YORK (el sur de la isla de Manhattan) es el lugar donde tenemos que desactivar una antena de comunicaciones rusa.



HAMBURGO es el escenario de un espectacular desembarco americano, que recuerda a Normandía en la Guerra Mundial.



PARÍS y otras capitales europeas como Berlín o Praga nos permiten un estilo de combate más cercano a las guerrillas.



LA TORMENTA DE ARENA es una de las nuevas situaciones hostiles a las que nos enfrentamos para cazar a Makarov.



ALGO DE RUSO... algún nivel puede saltarse por su crudeza. Nos muestra el horror de la guerra sobre civiles inocentes.



ALIADOS Y ENEMIGOS son bastante inteligentes, pero si queréis aumentar su dureza, mejor jugad en veterano.



A PANTALLA PARTIDA podemos jugar con otros tres amigos. Tan divertido como el online, pero menos espectacular.



LOS MAPAS ONLINE nos permiten distintos estilos de juego, desde fusilero a sniper.

Sandman

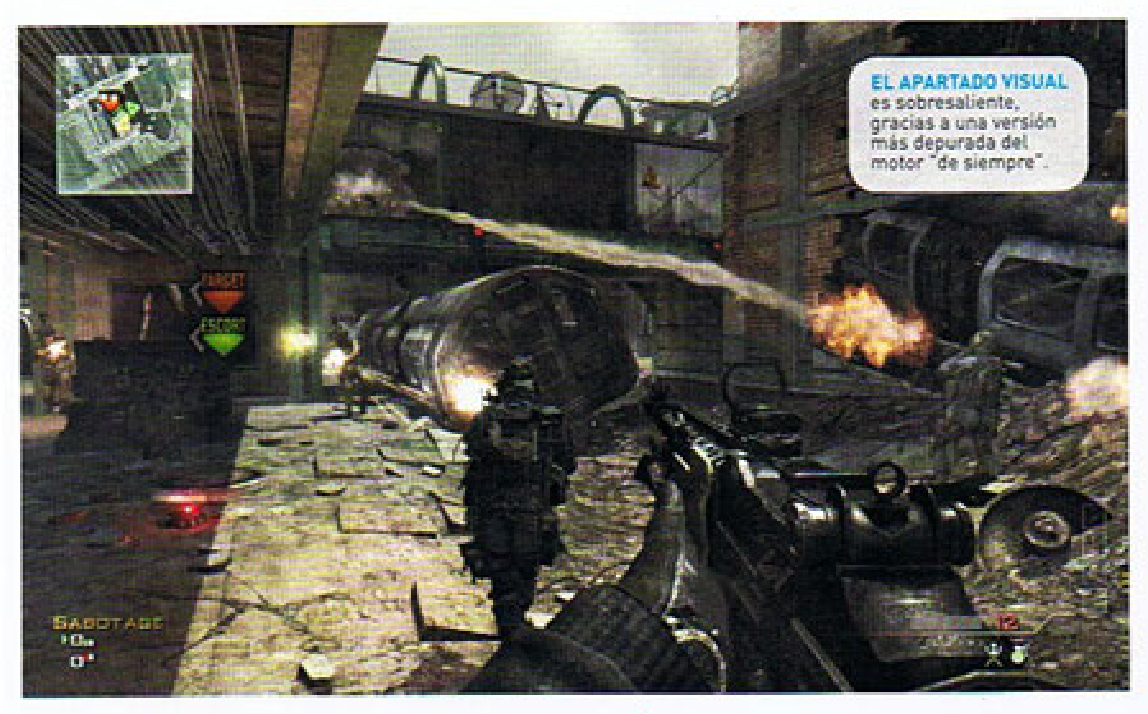
Es el sargento del grupo Delta Metal, encargado de recuperar Manhattan de las topas rusas. Más tarde, se une a lo que queda de la Task Force.

» en unos escenarios pequeños y llenos de recovecos, que están diseñados para sacar a relucir nuestras habilidades como soldados de las fuerzas especiales.

Casi todos los modos de juego se han recuperado de *Modern Warfare 2*, desde Combate a muerte por equipos a Dominación o Guerra de banderas, con la incorporación de Muerte confirmada (hay que recoger las chapas de identificación de los enemigos abatidos para puntuar).

El modo online es un universo en sí mismo. A medida que ganamos experiencia, vamos subiendo de rango y desbloqueando nuevas armas y accesorios. Y a su vez, cuanto más utilizamos un arma, mayor partido podemos sacarle, con ventajas como reducir el retroceso, mayor penetración de las balas, más accesorios... Las ventajas por racha se agrupan según nuestro estilo de juego. Asalto corresponde a ventajas ofensivas. Soporte incluye





EL APARTADO VISUAL es sobresaliente, gracias a una versión más depurada del motor "de siempre".

EL MODO ONLINE ESTÁ PERFECTAMENTE EQUILIBRADO Y RESULTA IRRESISTIBLE



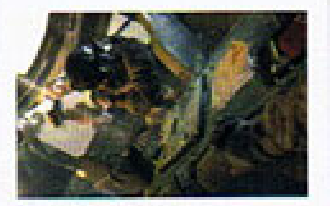
EL JUGGERNAUT era el enemigo más duro de *Modern Warfare 2*. Ahora somos nosotros...

Capitán Price, mi capitán

Con tres entregas a sus espaldas, ya conocemos a unos cuantos soldados de la Task Force 141, como Nikolai, "Soap" MacTavish o el capitán Price... y a sus enemigos. El juego aprovecha esta familiaridad para ponernos los pelos de punta en unas cuantas ocasiones. Además, las nuevas incorporaciones, como Sandman, Frost, Grinch o Andrei Harkov están a la altura:



JOHN PRICE nos acompaña en varios niveles. Y por fin, después de Pripyat, volveremos a controlarle en un escenario.



SANDMAN también hace las veces de nuestro "mentor" cuando controlamos a Frost. Pronto se gana nuestro respeto.



"SOAP" MACTAVISH estuvo a punto de morir al final del juego anterior, pero volveremos a verle en acción. ¡Y de qué modo!

ayudas para todo nuestro equipo (como chalecos balísticos) y Especialista mejora nuestras habilidades con cada baja.

→ LA PERSONALIZACIÓN ES UNA PARTE FUNDAMENTAL del modo online. Con millones de jugadores "dando cera" en Internet, es imposible encontrar dos soldados iguales. Los hay invisibles para el radar y con armas silenciadas, hay "tipos duros" que se mueven a toda velocidad por el terreno con un arma de gran calibre, y también están los francotiradores, que cuentan sus disparos por muertos. Como veis, el planteamiento no es ninguna novedad, pero tras unas horas, descubrimos que el juego está muy equilibrado, y le pone las cosas bastante más difíciles a los "camperos".

Sea cual sea vuestro estilo, os garantizamos que la sensación de "jugártela" es inimitable, y que estas partidas le aceleran el pulso a cualquiera. También se agradecen las completas estadísticas (tanto las que incluye el juego como las que podemos consultar a través del portal Call of Duty Elite). Y por supuesto, regresa el sistema de prestigios: sacrificar nuestras mejoras por un emblema, que indica nuestras hazañas a los demás jugadores. Esta vez, incluye la posibilidad de "comprar" ventajas especiales, como experiencia doble durante un tiempo o acceder antes a las clases personalizadas. En definitiva, aunque se ajusta a lo que ya hemos visto en las tres últimas entregas, aún presume de un nivel excepcional.

→ EL TRATAMIENTO GRÁFICO tampoco ha variado mucho desde *Call of Duty Black Ops*. Los tonos son más grises, y los escenarios parecen más cerrados, pero solo porque predominan los entornos urbanos. Si acaso, se ha depurado la iluminación y algunos efectos climáticos (además de lluvia y ▸▸

Dos ritmos en una misma guerra

▲ **A MIL POR HORA** tenemos que esquivar morteros, saltar a helicópteros o arrasar ciudades enteras.

◀ **LA INFILTRACIÓN** con silenciadores, cuchillo y rifle de francotirador, ocupa una parte importante del juego.



Delta Force

Se infiltran entre los locales antes de que se desplieguen las tropas regulares, y son uno de los bandos que controlamos online.

nieve, por primera vez soportamos una tormenta de arena). La inteligencia de los enemigos también tiene un buen nivel, aunque es recomendable jugar la campaña en modo veterano, para que resulte más complicada.

El sonido de los disparos es perfecto, al igual que motores y explosiones, junto con unas excelentes voces en castellano. El relevo de Hans Zimmer como compositor de la banda sonora lo ha tomado Brian Tyler, y no desmerece en absoluto: los temas épicos y melancólicos se alternan con silencios para conseguir un dramatismo absoluto.

→ ***MODERN WARFARE 3* NO ES UNA SIMPLE SECUELA.** Es el cierre de una de las sagas más influyentes de esta generación (y probablemente se convierta en el juego más vendido de la misma). En ese sentido, se trata de un juego conservador, con una campaña sólida y muy espectacu-



LA TOMA DE HAMBURGO es lo más parecido al día D en el contexto de guerra moderna.





■ CONTAMOS CON 16 MISIONES DE SPEC OPS, ADEMÁS DEL MODO SURVIVAL ■





LAS ARMAS DEL FUTURO. Contamos con el apoyo de aviones AC-130, robots UGV por control remoto, y lo último en óptica para fusiles.

lar, que se completa con el mejor multijugador de la saga (por cantidad de opciones y por lo equilibrado de armas y escenarios). Con este planteamiento, lo que más os va a sorprender es que después de tantos años, todavía sea capaz de mantenernos en vilo durante toda la noche, tratando de abatir a un sniper rival en una aldea de Sierra Leona, o con los pelos de punta, mientras tomamos Hamburgo en una secuencia que está a la altura del día D en Normandía.

El combate espera en la red

Dieciocho jugadores simultáneos, dieciséis mapas perfectamente equilibrados, y más de cincuenta armas conforman uno de los mejores modos multijugador de todos los tiempos. Sin que resulte muy revolucionario, os aseguramos que no va a defraudar a ningún seguidor de esta saga. Por cierto, las rachas de 25 muertes incluyen sorpresa:



LOS MODOS CLÁSICOS desde Dominación a Combate a muerte por equipos, resultan tan entretenidos como siempre.



EN MUERTE CONFIRMADA los enemigos dejan caer sus chapas de identificación al morir. Hay que recogerlas para puntuar.



PERSONALIZAMOS nuestro arma y emblema, y lo mejoramos con la experiencia acumulada. No hay dos soldados iguales.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las partidas online** son más equilibradas que nunca, y tan divertidas como siempre.
- **Técnicamente brutal,** con una campaña de ritmo salvaje, con partes inolvidables.

Lo peor

- **La campaña es corta,** y los niveles están muy dirigidos. Puede herir sensibilidades.
- **No tiene edición Hardened** y el servicio Elite funciona de manera irregular.

Alternativas

- **Battlefield 3** ofrece una forma de jugar más pausada, con escenarios más grandes y uso de vehículos.
- **Modern Warfare 1 y 2** son dos obras maestras, que revolucionaron los shooter bélicos.

GRÁFICOS Escenarios alucinantes, cargados de efectos y secuencias "de guión".	95
SONIDO Efectos brillantes, un gran doblaje y música épica de Brian Tyler.	94
DURACIÓN Campaña breve, que se completa con un multijugador eterno.	94
DIVERSIÓN Realismo con un toque hollywoodiense, y un modo online perfecto.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

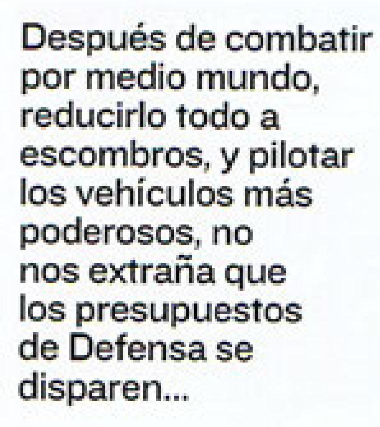
Después de romper récords de ventas y partidas online, *Modern Warfare 3* cierra la saga con una campaña espectacular y un multijugador más equilibrado, tan divertido que se ha convertido en toda una obsesión.

18 ■ Shoot'em up ■ Electronic Arts ■ 1 a 24 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Cuando la maquinaria bélica está perfectamente engrasada



BATTLEFIELD 3



Después de combatir por medio mundo, reducirlo todo a escombros, y pilotar los vehículos más poderosos, no nos extraña que los presupuestos de Defensa se disparen...

■ **LA INFORMACIÓN ES UNA DE LAS ARMAS** más poderosas que se pueden empuñar en la guerra moderna. Por eso, no es de extrañar que *Battlefield 3* haya llegado precedido de una impresionante campaña publicitaria, para dejar bien claro que podía convertirse en el "shooter" más importante del año. Lo que desde luego sí ha logrado es ofrecernos una perspectiva más descarnada de los conflictos actuales, en los que el dramatismo se impone sobre la épica y los momentos espectaculares.

La campaña está narrada como si fuese un interrogatorio, en el que dos agentes de la C.I.A. acribillan a preguntas a nuestro protagonista, el sargento de marines Henry "Black" Blackburn. Cada una de sus respuestas nos traslada a once niveles "pasilleros" (localizados desde Irán a Nueva York, pasando por el metro de París), que en total rondan las 5 horas de duración. A cualquiera que haya jugado a *Call of Duty Black Ops* le sonará, ¿verdad?

→ **EL ESTILO DE NARRACIÓN NO ES LO ÚNICO FAMILIAR** en el modo historia. Terroristas en Oriente Medio, detonaciones nucleares, la aparición de terroristas rusos... es prácticamente un calco de la campaña del primer *Modern Warfare*. Esto no resultaría tan grave,




LOS EFECTOS DE LUZ son geniales, así como la destrucción de los escenarios.


UN INTERROGATORIO sirve como hilo conductor del argumento. Cada nivel es un "flashback" del protagonista.


LAS MÁS DE 50 ARMAS que aparecen en el juego son reales y tienen un retroceso y una cadencia de tiro diferentes.

Batallas en cooperativo

Dos jugadores pueden embarcarse en este modo, exclusivamente online. En total son 6 niveles, que se desarrollan de forma paralela a la campaña, y que consisten en pequeñas misiones, como escoltar a un VIP o retener una oleada de enemigos. Este modo permite desbloquear armas extra para el multijugador:


LAS MISIONES COOPERATIVAS nos ofrecen una perspectiva diferente de los niveles que ya hemos jugado en la campaña.


SI SOMOS ABATIDOS, nuestro compañero nos puede salvar la vida antes de que se acabe una cuenta atrás. ¡Socorro!





ASÍ ES LA CAMPAÑA

Por primera vez en *Battlefield*, también podemos disfrutar de un modo historia para un solo jugador:

1. EN ORIENTE MEDIO se desarrolla la mayor parte de la acción, así como dos niveles a bordo de vehículos (un jet y un tanque).

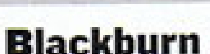
2. EN PARÍS acompañamos a dos rusos de operaciones especiales.

3. EN NUEVA YORK es donde comienza y termina el juego.

si no fuese por la ausencia de ritmo. Apenas nos sorprendemos en todo el juego, los personajes son planos y no hay ningún momento que recordemos especialmente, ni siquiera los niveles a bordo de un tanque Abrams y un caza F-18.

Lo mismo nos ha ocurrido jugando al modo cooperativo; un total de 6 niveles sacados de la historia principal, que podemos compartir con un amigo a través de Internet. En ellos, el desarrollo se limita a pequeños objetivos como aguantar una oleada de enemigos, pilotar un helicóptero mientras nuestro colega ocupa el puesto de artillero o rescatar a un VIP. Pero el plato fuerte de *Battlefield 3* es el modo online.

→ **EN EL MULTIJUGADOR** es donde el juego hace honor a su reputación. Los nueve mapas disponibles (algunos inspirados en la campaña y otros nuevos) ▸▸



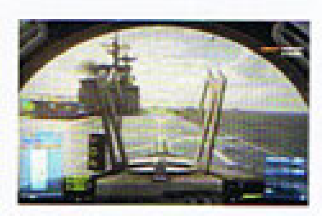
Blackburn

EL PROTAGONISTA DE LA CAMPAÑA (aunque no el único al que controlamos) es un sargento de marines que posee información sobre un ataque terrorista.

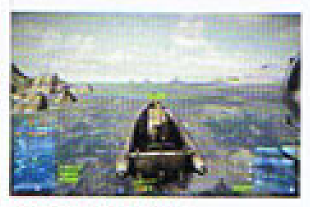


Multijugador a gasolina

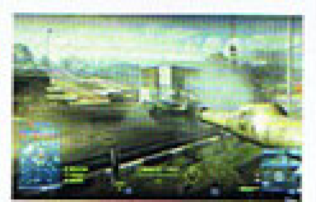
Con unos escenarios tan grandes, es necesario contar con una buena división motorizada. Aquí tenéis alguno de los vehículos que podemos controlar en estas emocionantes batallas:



LOS JETS requieren algo de práctica para controlarlos y son más efectivos contra otros aviones y helicópteros.



LOS VEHÍCULOS DE TRANSPORTE incluyen barcas, anfibios, buggies y humvees (con ametralladora de .50 mm).



EL TANQUE M1 ABRAMS (o el T-90 ruso) es el vehículo más destructivo del multijugador, aunque no es muy rápido.



EL TRABAJO EN EQUIPO es crucial para conseguir una victoria. Los lobos solitarios no destacan en este juego.



EL SIGILO sólo es importante en determinados niveles. La inteligencia de los centinelas tampoco es demasiado alta.



PODEMOS ACOPLAR MIRAS que mejoran la puntería, y también activar una ayuda automática al apuntado.



LAS PELEAS CUERPO A CUERPO son bastante crudas y se resuelven pulsando botones en el momento adecuado.



EL MODO CONQUISTA nos exige controlar tres bases en diferentes puntos del mapa.

tienen un tamaño descomunal, en los que el soldado de infantería deja de ser la pieza clave. Aquí lo importante es coordinar nuestros ataques con las fuerzas aéreas (ya que podemos pilotar jets y helicópteros) o con los vehículos acorazados.

Cada vez que asomamos la cabeza nos jugamos el tipo, así que será mejor que os olvidéis de hacer el "Rambo" como en otros juegos del género. Y tampoco podemos acomodarnos en ningún edificio, porque la mayoría de los muros y trincheras se pueden volar con el calibre adecuado.

Hay tres modos disponibles, por equipos o por escuadrones. No hace falta describir "todos contra todos", porque conserva las reglas básicas, en escenarios más limitados y sin vehículos. El modo "Asalto" divide a los jugadores en atacantes y defensores, y cada vez que los agresores vuelan dos objetivos avanzamos a una nueva sección, en la línea de



Recon

Esta clase del modo multijugador cuenta con rifles de francotirador, como el SVD Dragunov, y radares de proximidad.



LOS TIROTEOS se alternan con secuencias de acción tipo QTE, descensos a rappel o salto base.

LA CAMPAÑA QUEDA ECLIPSADA POR UN ENORME MODO MULTIJUGADOR ONLINE



ALGUNOS EDIFICIOS se pueden destruir con armas pesadas, aunque otros son invulnerables.

lo que vimos en el último *Medal of Honor*. Pero las batallas más intensas se montan en el modo "Conquista", con los escenarios completos, varios puntos que controlar y un amplio rango de vehículos disponibles... ¡esto sí que parece la guerra de verdad!

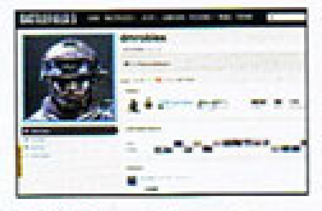
→ LA PERSONALIZACIÓN DE NUESTRAS TROPAS está muy limitada. Podemos escoger entre cuatro clases: asalto (con habilidades sanitarias), reconocimiento (hace las veces de francotirador), apoyo (con ametralladoras pesadas y explosivos) e ingeniero (puede reparar vehículos y usar lanzacohetes). Todas estas clases van mejorando con la experiencia, mientras se desbloquean nuevas armas y condecoraciones.

Las modificaciones se limitan a escoger el camuflaje, nuestras chapas de identificación y aplicar mejoras a las armas, como linternas, miras o bípodes. No tenemos la opción de crear nuestra propia clase, ni aplicar pintura a las armas, y la verdad es que se queda un poco corto. En pos de un mayor realismo, tampoco aparecen rachas de bajas ni otras recompensas especiales, aunque sí podemos conseguir más puntos por una venganza, o por salvar a un aliado.

→ EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, nos ha dejado con un sabor agridulce. En primer lugar, el juego de Xbox 360 debe instalarse (en PlayStation 3 es automático), porque en caso contrario las texturas resultan muy pobres, casi como en un juego de la pasada generación. A partir de ese momento, *Battlefield 3* nos sorprende con unos efectos de luz muy impresionantes, reflejos y explosiones, que contrastan con modelos demasiado poligonales y algunos movimientos bruscos. Todo con unos tonos apagados, que "enfrían" la acción y recuerdan la estética de pelis como Jarhead. ■

Las red social multijugador

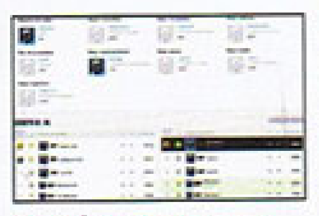
Aunque la parte de estadísticas está bastante "capada" en el propio juego, podemos registrarnos de manera gratuita en la red Battlelog (en un PC, iPad o iPhone). De este modo accedemos a muchas funciones adicionales, como una red de amigos, nuestras condecoraciones, armas y otros desbloqueables. La actualización de la red es algo instantáneo:



EL MURO nos indica nuestros progresos y los de los amigos que hayamos agregado, la foto de perfil, las últimas batallas...



LAS ESTADÍSTICAS se consultan desde nuestro perfil, y nos indican los porcentajes de victorias, muertes y bajas.



DESPUÉS DE CADA PARTIDA, Battlelog nos indica los mejores jugadores, la clasificación por equipos, las medallas logradas...

Apartado visual con "efectos especiales"

▲ LA LLUVIA y los reflejos tapan algunos defectos de los escenarios. El resultado es muy bueno.

◀ EL PACK DE TEXTURAS (incluido en el juego) es esencial. Si no, casi parece un juego de la primera Xbox.



Apoyo

Estos soldados están armados con ametralladoras pesadas, tipo MK -249 o M60, explosivos C4, y recargas de munición.

El apartado sonoro refuerza el realismo del juego, con unos efectos brillantes para disparos y explosiones (sobre todo si vuestro equipo soporta DTS) y un doblaje correcto, aunque la música está ausente la mayor parte del tiempo. Perfecto para jugarlo con un headset y sonido envolvente.

→ BATTLEFIELD 3 PRESENTA UNA APUESTA muy arriesgada. El juego de DICE nos ofrece un desarrollo más realista de lo acostumbrado, en el que los objetivos de un escuadrón están por encima de nuestras acciones individuales y jugar con amigos es casi esencial (si no, acabaréis discutiendo con el piloto de vuestro helicóptero y saltando en territorio enemigo).

El gigantesco terreno de juego y la posibilidad de pilotar una treintena de vehículos redondean estas batallas... ¡y hasta el uso de la red Battlelog (como si fuera un Facebook sólo para jugadores) nos ha tenido enganchados

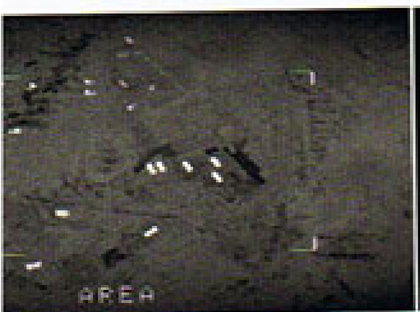


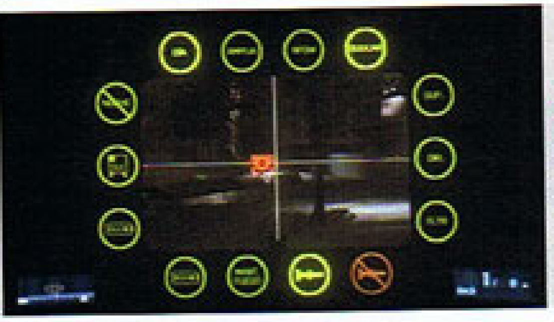
EL ARGUMENTO y los personajes son correctos, pero no consiguen sorprendernos.





PODEMOS ALCANZAR HASTA CIEN NIVELES ONLINE Y SER CONDECORADOS

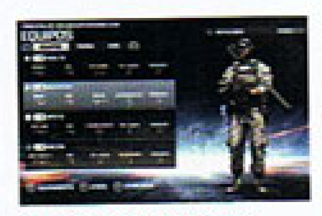




MANEJAMOS ARMAS sofisticadas, como el rifle de precisión (izq.) el posicionador láser para ataques aéreos, centro o el javelin (der.).

Soldados que son números

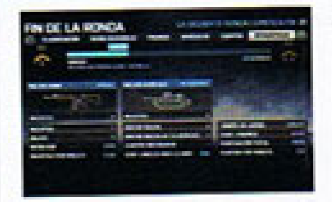
Las posibilidades de personalización dentro del juego están muy limitadas. Pero aun así *Battlefield 3* cuenta con las opciones básicas de creación de personaje y armas, que van mejorando con la experiencia. También podemos ganar premios por una buena actuación en combate o "robar" las chapas de identificación a un rival si lo eliminamos con el cuchillo:



SELECCIONAMOS ENTRE CUATRO CLASES de soldado, con armas y habilidades exclusivas (y dos apariencias cada uno).



AL SUBIR DE NIVEL somos recompensados con armas, especializaciones y nuevas chapas de identificación.



AL FINAL DEL COMBATE accedemos a las estadísticas de la última ronda, pero no podemos ver los datos globales.

durante semanas! Sin embargo los errores técnicos y un modo campaña totalmente prescindible (que hace su aparición por primera vez en esta saga, sin contar los *Bad Company*) han impedido que llegue aún más lejos. Dejando a un lado estas imperfecciones, estos soldados han cumplido su misión con éxito: os podemos garantizar que los campos de batalla de *Battlefield 3* en Internet van a estar al rojo vivo durante muchísimos meses.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Unos escenarios** muy grandes y variados, que podemos reducir a escombros.
- **El realismo,** que nos obliga a jugar "en equipo" si queremos ganar la batalla.

Lo peor

- **El apartado técnico** es irregular: algo poligonal y con movimientos bruscos.
- **El modo historia** es corto y sin emoción. Imita a otros "shooter" bélicos.

Alternativas

- **Modern Warfare 3** es el juego bélico de referencia, aunque su estilo se centra más en los tiroteos rápidos.
- **Battlefield Bad Company 2** tiene una campaña más elaborada y un multijugador abierto.

GRÁFICOS Escenarios gigantes, con una gran iluminación, pero algo poligonales.	92
SONIDO Impresionantes efectos, que contrastan con la ausencia de música.	93
DURACIÓN El modo historia ronda las 5 horas, pero el multijugador es enorme.	89
DIVERSIÓN El online es frenético, y mejora aún más si usamos la red Battlelog.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

Valoración

Ya sabíamos que el multijugador iba a ser la gran apuesta de *Battlefield 3*, y no nos ha decepcionado. La diversión está garantizada, gracias a su enfoque más realista y lleno de posibilidades. Eso sí, los otros modos se han quedado "cojos".

12 ■ Aventura ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 49,95 € (Edición especial 74,95 €) ■ Lanzamiento: Ya disponible

Cuando Link encontró a Zelda

ZELDA SKYWARD SWORD



Aunque estemos hasta el gorro de ver la muletilla "el origen" en tantas películas, descubrir cómo se forjaron la Trifuerza y la Espada Maestra es un acontecimiento que solo se produce una vez en la vida.

■ **EL HÉROE DEL TIEMPO** aún dispone de Carné Joven, y a sus 25 años demuestra que sigue siendo capaz de reinventarse y sorprender sin dejar de tener los pies en la tierra. Bueno, esta vez ha hecho una excepción; gracias a su pelícaro, a Link se le va el santo al cielo (a las islas flotantes de Celéstea) y la santa al suelo, cuando Zelda, sacerdotisa de la Diosa, es arrastrada a las tierras inferiores por obra de Grahim.

Pero antes de adentrarnos en el bosque de Farone, el volcán de Eldin y el desierto de Lanayru, os preguntaréis a qué vienen estos aires tan cinéfilos, y es que el ecléctico desarrollo de *Skyward* está repleto de referencias al cine de aventuras, pero también a la mitología clásica; tocar la lira en nuestro descenso a los infiernos evoca el mito de Orfeo (Link) en busca de su amada Eurídice (Zelda). Esta riqueza narrativa se complementa con guiños zéldicos plasmados en personajes como Gaépora, (¿ex Rey de Hyrule?); una impactante mujer que no os desvelaremos; o el vendedor Terry, más timador que nunca.

→ **HABLANDO DE SABLAZOS Y ESPADAZOS,** el verdadero héroe del juego es el mando Wii Plus. Por fin (introducid aquí fanfarria de cofre abierto) el control por movimiento funciona como






ESE PIRATA es Don Killer, uno de los enemigos robóticos que se incorporan al nuevo bestiario.


LOS ESCUDOS se van desgastando con el uso, pero pueden repararse, y los hay de materiales cada vez más resistentes.


CADA PELEA ES UN PUZLE en sí mismo; deberéis tener reflejos y sortear la defensa de los listísimos enemigos.

Aquí juega hasta el apuntador

Además de sacar el máximo partido a los sensores de Wii Plus, también hace falta apuntar a la tele cada vez que abráis el inventario de armas y la alforja, y también para usar el nuevo rastreador. Se echa en falta la asignación clásica, que se podría haber mantenido en los botones izquierdo y derecho de la cruceta.


HAY OCHO GADGETS aparte de los que Link lleva equipados, aunque muchos pueden mejorar su potencia con nuevos modelos.


LA FUNCIÓN RASTREADORA, se maneja en primera persona y sirve para detectar pistas, tesoros y personajes ocultos.





SENTIDO Y SENSIBILIDAD

Los retos y puzles exigen más coco y destreza manual que nunca, gracias a los geniales usos del Wii Plus.

1. LA MANGUERA DE AIRE requiere apuntar a la pantalla para hacer girar los molinillos de esas plataformas móviles.
2. TRAZAR CÍRCULOS con la espada para marear a los ojos guardianes es un puntazo.
3. GIRAMOS EL MANDO en 360º para encajar glifos como este y abrir las salas de los jefes.

un reloj hyliano, aunque a veces haya que darle cuerda, o sea, calibrar el puntero con un simple botón, aprender a alzar la espada correctamente y sobre todo, pillarle el tranquillo al sistema de asignación y uso de ítems, cuya interfaz a base de puntero provoca algún que otro despiste.

Por lo demás, es como si lo mejor de cada *Zelda* se fundiese en el acero de esta espada para ofrecer la experiencia más interactiva y catártica de Wii. Cada puzle exige usar cabeza y cuerpo (en ese orden), para encajar complejas figuras en cerraduras, abrir elipsis temporales o luchar contra monstruos... de la esgrima.

→ LOS DESAFIANTES COMBATES son tan ágiles e intuitivos, que ríete tú de los duelos de *Wii Sports Resort*. Cada giro de muñeca se traslada a la pantalla con un lag mínimo, que no ▸▸

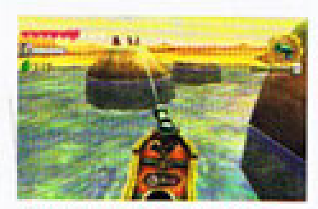


Caballero Link

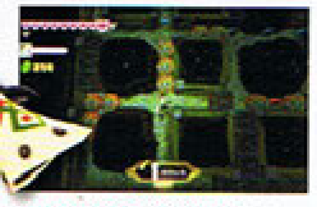
ELEGIDO POR LA DIOSA y amo de Fay, su nueva guía, deja la academia de caballeros de Altárea para imbuir la espada sagrada del poder de las tres llamas sagradas.

Diversión tradicional

Entre los minijuegos que nos proponen ciertos habitantes de Celéstea, los hay tan dispares como el tiro a la calabaza o un improvisado *Pilotwings* que os lanza al vacío para atravesar anillos y aterrizar sobre la Isla Fortuna. Pero también hay referencias a otros juegos clásicos (como el buscaminas reconvertido en busca-rupias) y a la propia saga de *Zelda*.



PODÉIS NAVEGAR EN BARCO por el desierto mientras el mar se abre a vuestro alrededor y bombardeáis a los bokoblins.



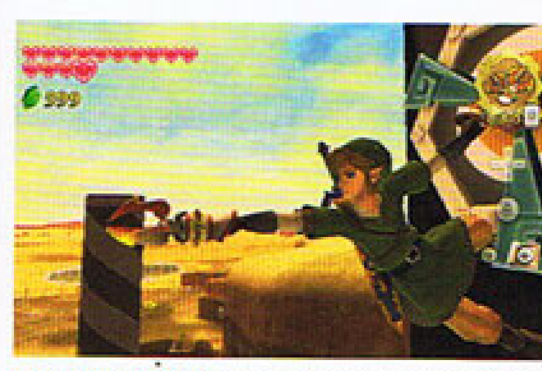
LOS GUANTES MOGUMA (una de las nuevas razas) sirven para reptar por grutas subterráneas, en fases al estilo *Bomberman*.



LAS VAGONETAS, inspiradas en los *DK Country*, ofrecen los momentos más frenéticos; ¡cuidadín con las bifurcaciones!



CORRER YA NO ES GRATIS, gracias al inédito indicador de estamina que aporta un factor añadido de profundidad.



LAS NUEVAS GARRAS sustituyen al gancho, y nos permiten colgarnos entre múltiples agarres. ¡Ha nacido Spider-Link!



BUCEAR ES TAN FÁCIL como inclinar el mando y sacudir el nunchuk para atacar y saltar a la superficie cual delfín.



LAS FASES DE SIGILO transcurren en Hypnea, dimensión onírica cuya lóbrega estética recuerda a *Twilight Princess*.



EL PELÍCARO es el ave personal de Link, desde el cual se deja caer en cualquier isla y región. Una gozada.

Zelda

La compañera de clase que todos desearíamos tener, nos entrega una lira para abrir portales; el mismo instrumento de Sheik en *Ocarina*...

impide cortar cuerdas, tallos y telarañas, engañar a esqueletos de cuatro brazos y rematarlos con estoques y golpes de gracia. Menos gracia os harán los épicos jefes de mazmorra, que exigen precisión máxima e incluyen la batalla final más dura desde el Ganon de Super Nintendo.

ESTA VEZ MANEJÁIS MENOS ARMAS, pero mola usar el telescarabajo, las versátiles bombas o el látigo a medida que revisitáis las cambiantes regiones y mazmorras, más cambiantes e irregulares que nunca. Entre esta enorme variedad de situaciones, vais a navegar a lo *Wind Waker* por un mar en pleno desierto, bucear en plan *Mario Galaxy* o cazar diversas especies de insectos con una red. Estas dosis roleras permiten preparar pociones y mejorar casi todos los gadgets en el bazar de Altárea, donde os espera una aventura paralela repleta de misiones secundarias.



FIJAMOS A LOS STALFOS con el gatillo otra vez, pero el tirachinas y el arco ya no permiten esta función.





SU CAPACIDAD PARA SORPRENDER NO DECAE EN SUS CASI CINCUENTA HORAS

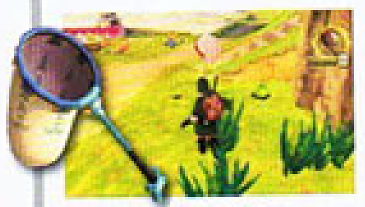




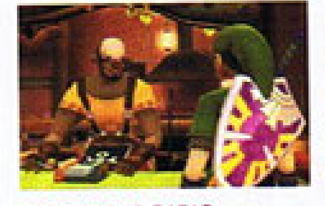
¿ES GRIMA O ESGRIMA, lo que da el siniestro Grahim cada vez que aparece? Las dos cosas, aunque también hay jefes sin espada, como Daidagos, el pulpo ciclópeo.

Espiritualidad Vs. materialismo

En un mundo tan marcado por la divinidad, a veces hay que dejarse poseer por el espíritu coleccionista. La vasta naturaleza de sus regiones esconde hasta 12 especies de insectos con los que fortalecer vuestro equipo, sumadas a otros tesoros que sueltan los enemigos al espicharla. A cambio de varias alhajas, cuernos de monstruo y plumas de ave, podemos fabricar el escudo sagrado.



LA RED CAZAINSECTOS se maneja con total realismo, así que acercaos a los bichejos muy despacio antes de atraparlos.



REGRESAD AL BAZAR para crear nuevas pociones y mejorar ítems y escudo en la herrería de Dorcon, con los bichos cazados.



EL TELESCARABAJO será uno de los artilugios beneficiados por este proceso, al prolongar su tiempo de autonomía en el aire.

La sensibilidad artística de sus gráficos completa un festival de matices, pinceladas de color y animaciones de lujo, junto a una banda sonora orquestal menos inspirada y pegadiza que de costumbre, pero compensada por el soberbio tema principal, la mágica voz de la sierva Fay y las reinterpretaciones de temas clásicos. Es la guinda de una tarta con 25 velas que, por fin, vais a partir con la auténtica Espada Maestra que forjó el mito.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Su diversidad** de situaciones; no hay un sólo instante de monotonía.

■ **Los combates** acuñan una nueva acepción de acción, más libre, exigente y realista.

Lo peor

■ **Cambiar de arma** se hace incómodo a veces, al tener que apuntar a la pantalla.

■ **Las tres regiones** pueden parecer escasas, pero al revisitarlas la cosa cambia.

Alternativas

- **Los dos Mario Galaxy** comparten olimpo con este *Zelda*.
- **Ocarina of Time** sigue siendo el mejor *Zelda*, seguido de *Skyward*.
- **Xenoblade,** más RPG, roza el cielo por momentos.

■ **GRÁFICOS** El arte hecho videojuego. Es el *Zelda* más bello y original en 25 años.	97
■ **SONIDO** Una auténtica sinfonía, pero las partituras distan del nivel de *Wind Waker*.	90
■ **DURACIÓN** Nos ha llevado 50 horacas, sin contar sus muchos secretos y misiones.	98
■ **DIVERSIÓN** Su variedad de puzles y combates alcanzan el equilibrio perfecto.	97
PUNTUACIÓN FINAL	**97**

Valoración

La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado. Una traca final para Wii rebosante de magia, ingenio y creatividad, al servicio del mejor control por movimiento jamás logrado.

18 ■ Rol ■ Bethesda ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

La frontera está en el cielo

SKYRIM

La profesión más peligrosa de Skyrim es ser aventurero; nos las vemos con espectros, mamuts o trolls, pero lo peor llega al alzar la vista al cielo: ¡cientos de dragones sedientos de sangre!



EL REY SUPREMO DE SKYRIM ha sido asesinado por los rebeldes Capa de Tormenta. Cada una de sus regiones se debate entre apoyar al Imperio o a los rebeldes en una guerra civil que parece inevitable. Y para colmo, los dragones han renacido amenazando con aniquilar a todo bicho viviente en Tamriel.

Eso incluye a nuestro protagonista, al que escogemos de entre las 10 razas típicas de la saga (elfos, nórdicos, argonianos...). A partir de aquí es cuando comienza lo bueno de *Skyrim*: la propia Skyrim. A nuestros pies tenemos un gigantesco mapeado repleto de pueblos, mazmorras, etc., diseñado con tanto detalle que la inmersión es brutal. Pese a que la ambientación nórdica (con nieve y hielo a raudales) puede parecer sosa, cada lugar es único y la exploración se convierte en un descubrimiento satisfactorio constante. Las mazmorras (uno de los puntos flacos que tenía *Oblivion*) ahora tienen más puzles y son más variadas, tanto en ambientación como en diseño, menos repetitivo y predecible.

→ **LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE** ha mejorado mucho. Ya no elegimos clase, por lo que no tenemos ninguna especialidad de primeras, salvo la habilidad que nos confiere cada raza. Para ir conformando a nuestro personaje basta con que juguemos a nuestro gusto. Cada vez que damos un espadazo, abrimos una cerradura, usamos nuestra magia o robamos algo, la correspondiente habilidad va mejorando. Al subir de nivel elegimos si aumentar nuestra salud, magia o resistencia general y también una nueva mejora de habilidad, como aumentar el daño de nuestro arco, nuestra capacidad para negociar con los mercaderes





SKYRIM está llena de peligros. Cada mazmorra guarda jugosos tesoros, pero el camino no es fácil.



LOS PERSONAJES nos ofrecen misiones de todo tipo. Algunas son simplonas, pero siempre son sorprendentes.



DURANTE LOS COMBATES podemos elegir fácilmente si queremos usar escudo, armas, conjuros, etc. en cada mano.

Escucha la voz del dragón

Además de las magias que podemos lanzar [muy numerosas y variadas], también podemos usar los gritos de dragón. La mayoría son magias de ataque muy potentes [de hielo, fuego...], pero algunas sirven para solucionar algunos puzles, siempre dentro de las misiones de la historia principal.



LA LENGUA DE LOS DRAGONES es la que usamos para los gritos. Para aprenderlos hay que encontrar las palabras perdidas.



CUANDO ACABAMOS con un dragón absorbemos su alma, que nos sirve para activar las palabras que tengamos.





MI VIDA EN SKYRIM

Las sensaciones al explorar no son equiparables a otros juegos de rol. En *Skyrim* todo es a lo grande:

1. LOS ESCENARIOS están muy detallados y son únicos. Mirad que ciudad más chula.

2. LOS PUZLES no son como para perder la cabeza, pero son amenos y le dan variedad.

3. LA RECOMPENSA para los valientes suele ser muy jugosa.



y muchas más. Aunque tomar la decisión de qué subir puede ser un suplicio, dadas las inmensas posibilidades, nuestro estilo de juego marca nuestras elecciones de un modo muy natural.

→ LOS COMBATES A VECES SON UN POCO ROBÓTICOS, pero la cantidad de posibilidades compensa la falta de realismo. Podemos equipar en cada mano lo que prefiramos: escudos, armas o hechizos. El manejo de los arcos es más satisfactorio y una buena alternativa si queremos pasar de las espadas, hachas y demás.

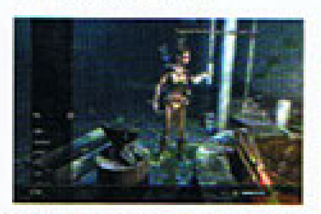
Además, los movimientos potentes, que cambian según la dirección que hayamos pulsado o los golpes finales (a lo *Fallout 3*) le dan más variedad a las batallas. Lo mejor son los gritos de dragón, que nos permiten crear tormentas, ondas de fuerza o congelar a los enemigos, por ▸▸

Héroe

NUESTRO PERSONAJE es totalmente personalizable, desde la raza o la vestimenta hasta qué tipo de habilidades serán sus puntos fuertes.

Mejorando lo presente

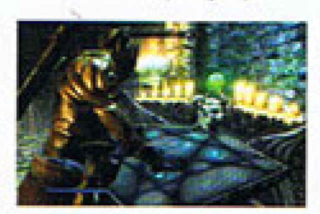
El sistema de evolución del personaje es genial. Subimos las habilidades haciendo lo que requiera cada una. Por ejemplo, para subir "a una mano" lo único que tenemos que hacer es dar espadazos como locos, pero hay más cosas que mejorar:



LA FRAGUA nos sirve para crear objetos de equipamiento, aunque antes tenemos que juntar los materiales necesarios.



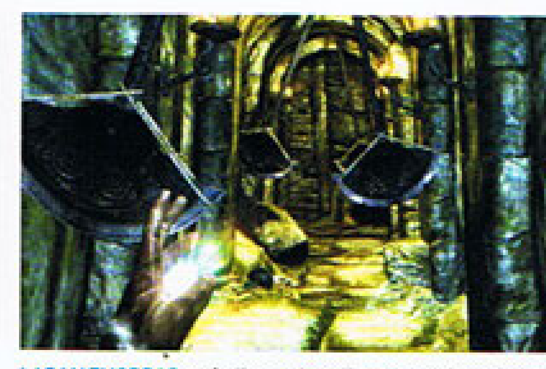
LA ALQUIMIA nos sirve para crear pociones para sanarnos, o para crear venenos que usar con nuestras armas, por ejemplo.



EL ENCANTADOR arcano nos permite añadir todo tipo de habilidades mágicas que mejoren nuestro equipamiento.



LAS MAGIAS son una opción muy buena para atacar, aunque nos dejan bastante desprotegidos para intentar cubrirnos.



LAS MAZMORRAS están llenas de peligros, no solo en forma de enemigos, sino también de mortíferas trampas.



EL MUNDO DE SKYRIM está repleto de detalles y muchas veces nos quedamos embobados admirando los paisajes.



LA RELACIÓN con otros personajes es muy profunda. Por ejemplo, podemos sobornar a los guardias, intimidarles...



LAS MISIONES son geniales. ¡Lo que empezó como una simple borrachera acaba con un pacto con un demonio!

Rebeldes

...s Capas de la ...rmenta son una de las ...ncipales facciones ... guerra. Odian ...s que nadie a ... Imperiales.

ejemplo. Aunque la palma se la llevan los combates contra los dragones, que nos sorprenden aleatoriamente en pueblos o lugares perdidos y que además de espectaculares suponen un reto, sin importar el nivel que tengamos.

El desarrollo de las misiones secundarias, que suelen empezar con objetivos muy básicos, nos sorprenden en su desarrollo y están muy bien diseñadas. Otro de los grandes aciertos de *Skyrim* es el diseño de la interfaz. Podemos escoger fácilmente cualquier arma, conjuro o equipamiento que queramos y colocarlo en el menú de favoritos, al que luego accedemos pulsando la cruceta en cualquier momento de la partida.

EL APARTADO TÉCNICO ES GENIAL. Es verdad que algunas animaciones o texturas son mejorables, pero dada la gigantesca escala resulta sobresaliente. Men-



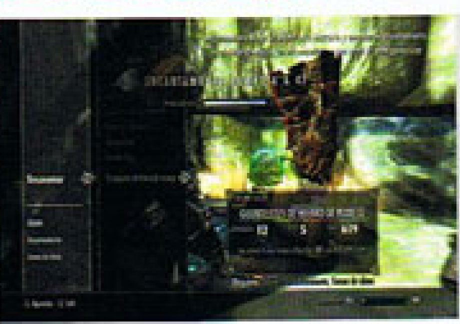
LOS NUMEROSOS JEFES finales suponen un verdadero reto. Mejor ir cargados de pociones.





■ SKYRIM ES LA AVENTURA DE ROL MÁS COMPLETA Y VARIADA QUE EXISTE ■





LA INTERFAZ es muy sencilla. Usamos los 2 sticks para navegar por los menús: elegir mejoras (izq.), o crear ítems (der.) resulta muy sencillo.

Los peligros de la fauna salvaje

Los bosques, cuevas y rincones de Skyrim están repletos de extrañas criaturas que hacen que la exploración sea más "amena". Hay de todo y de todos los tamaños: las pequeñas ratas (skeevers), zorros, alces, conejos... y otros más temibles, como los trolls, los gigantes, los dientes sable, los mamuts y por supuesto los dragones. Pero estas no son las únicas amenazas:



LAS BRUJAS CUERVO son tan feas como poderosas. Eso sí, los materiales que nos da al matarla son muy valiosos para pociones.



LAS ARAÑAS nos congelan con sus ataques, aunque gracias a su mortífero veneno podemos mejorar nuestras armas.



LOS OSOS son uno de los rivales más temibles en los inicios de nuestra aventura. Su piel nos sirve para crear armaduras.

ción especial merecen la impresionante banda sonora, que ambienta a la perfección, los efectos de sonido, de lo más contundentes y convincentes que hemos visto en un juego de rol, e incluso el doblaje, que esta vez cuenta con muchas más voces distintas, aunque a veces se repitan. No cabe más que rendirse ante lo que sin duda es uno de los juegos del año, y al que los amantes del rol pueden situar sin remilgos en lo más alto del podio videojueguil.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las posibilidades jugables,** de combate, de pasatiempos... una barbaridad.

■ **El diseño** de la región de Skyrim, que nos invita a explorar cada palmo a fondo.

Lo peor

■ **Durante los combates** a veces tenemos la sensación de dar espadazos al aire.

■ **Los numerosos bugs** con los que cualquier jugador se topará en su larga aventura.

Alternativas

- **Fallout 3 y New Vegas** tienen un estilo parecido aunque *Skyrim* está por encima de ellos.
- **Mass Effect 2** es otro de los grandes de esa generación, con un estilo más de ciencia ficción.

■ **GRÁFICOS** Todo está a un gran nivel, pero destacan los escenarios y los efectos.	93
■ **SONIDO** La banda sonora es de lo mejorcito, y los efectos son apabullantes.	96
■ **DURACIÓN** Terminar las decenas de misiones nos lleva de 150 a 200 horas.	98
■ **DIVERSIÓN** Deambular por Skyrim es muy divertido, adictivo y gratificante.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

Valoración

La saga *Elder Scrolls* da un salto (tecnológico y narrativo) muy grande respecto a la cuarta entrega. Todo está mejor diseñado: los escenarios, las mazmorras, los combates, los menús,... Es sin duda uno de los grandes juegos del año (como poco).

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 45,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible

Sí es país para viejos

SUPER MARIO 3D LAND

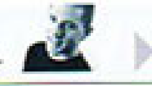


El personaje más longevo del mundillo debuta en 3DS con un plataformas que combina la esencia de sus años mozos y los últimos avances en fontanería para seguir tan fresco como el primer día.

EL PIONERO YA ESTÁ AQUÍ, preparado para capitanear el desembarco de títulos navideños de 3DS. Es más viejo que muchos de nosotros, pero Mario no se ha cansado de deleitarnos año tras año, década tras década, desde su nacimiento en NES. Para su estreno portátil-tridimensional, el fontanero ha seguido la estela de *New Super Mario Bros*, tanto a nivel estético como en el propio desarrollo de los niveles.

El objetivo es llegar hasta la bandera que marca el final de cada nivel, como en *Super Mario Bros*, pero olvidaos de explorar escenarios en busca de 120 estrellas, porque su diseño es muy lineal. Esa orientación es acertada, no obstante, pues le va como anillo al dedo a la portátil: las fases cuentan con un desarrollo muy dinámico (incluso hay un límite de tiempo) y no suelen durar más de 3-4 minutos, lo justo para jugar en el autobús o donde os plazca sin quedaros a medias.

→ EL JUEGO SE DIVIDE EN 8 MUNDOS, para un total de 48 niveles, que os llevarán unas cinco horas. ¿Os sabe a poco? Nada que temer, porque al rescatar a la princesa Peach se desbloquea una nueva aventura con otros tantos niveles, que son versiones remozadas y más complicadas que las de la primera "ronda", con enemigos





EL MARIO MÁS CLÁSICO visita 3DS con un plataformas que recuerda y homenajea a *Super Mario Land 3*.



LA MÍTICA BANDERA marca el final de cada nivel y concede vidas extra.



EL EFECTO VISUAL DEL 3D se puede configurar hacia dentro o hacia fuera.



LAS TRES MONEDAS-ESTRELLA que hay en cada nivel sirven para desbloquear el acceso a nuevas fases.

A la riquísima recompensa

Al terminar la aventura por primera vez, no solo se desbloquean las versiones especiales de los ocho mundos y sus escenarios. También recibimos algunos premios para jugar la aventura desde una nueva perspectiva:

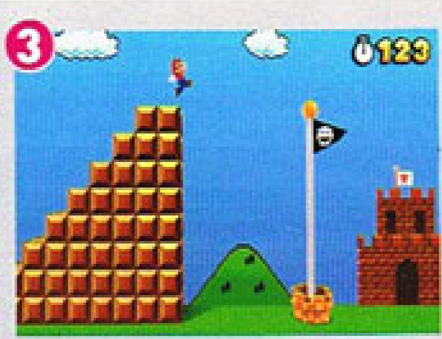


LUIGI TIENE UN CONTROL similar al de su hermano Mario, pero es más espigado y su voz tiene un deje aún más divertido.



MAPACHE ESPECIAL. Este traje permite convertirse en estatua de piedra, para protegerse de los ataques enemigos.





UN MUNDO DE PLATAFORMAS

Los saltos son los grandes protagonistas de la última y espectacular aventura de Mario:

1. **HAY 8 MUNDOS** y, al terminar la aventura, se desbloquea una versión especial de esos escenarios, lo que se traduce en unos 100 niveles por superar.
2. **LAS VERSIONES ESPECIALES** nos enfrentan a enemigos más duros, plataformas más peliagudas o un tiempo límite muy reducido.
3. **HAY HOMENAJES AL ESTILO 2D** de las entregas de la saga para NES. A más de uno se le escapará la sonrisa.

más duros, algún Mario venenoso persiguiéndonos, el cronómetro apremiándonos... Aun así, se echa en falta una mayor dificultad.

Las plataformas son muy variadas: hay que esquivar pinchos y objetos rodantes, saltar sobre cuerdas de trapecista, activar rampas que se mueven con nuestro peso, pisar sobre planchas que aparecen y desaparecen al son de la música, colgarse de postes móviles... Tampoco faltan los típicos enemigos de la saga y los jefes que custodian el nivel final de cada mundo. Asimismo, en cada fase hay tres monedas-estrella que ayudan a desbloquear nuevos escenarios.

→ LAS TRANSFORMACIONES DE MARIO les dan otra dimensión a los niveles. Podemos vestirnos de mapache, de flor de fuego o de tortuga, siempre que encontremos el objeto adecuado a mano. Así- ▸▸

Mario

ESTE FONTANERO nacido en Italia lleva la friolera de 26 años haciendo disfrutar al personal con sus cabriolas, y estas Navidades demostrará que sigue en plena forma.



Fiel a la tradición

Un juego de Mario no sería lo mismo sin su protagonista, pero tampoco sin los personajes, los objetos o los escenarios que siempre le acompañan. Seguro que todas estas cosas ya os suenan:



CASA TOAD. Aparece en medio de cada mundo, y su inquilino nos agasaja con un regalo marca de la casa. ¿Hace una vida extra?



ENEMIGOS. Goombas, boos, tortugas, balas de cañón, Chomp Cadenas... Algunos nos atacan ataviados con cola de mapache.



MONEDAS ROJAS. Aparecen al activar ciertos interruptores. Cogiéndolas, recibimos una vida extra u objetos.







EL TAMAÑO DE MARIO indica cuánto nos falta para morir. Si ya no lleva la gorra, es que le quedan dos telediarios.



SI FRACASAMOS VARIAS VECES, este traje de invencibilidad y estas alas acuden en nuestra ayuda. Mano de santo.



LA CÁMARA NO ES LIBRE, sino que se sitúa en vertical u horizontal según convenga más en cada momento.

Bowser

El archienemigo de Mario ha vuelto a raptar a su querida Peach, y le espera al final de varios niveles para intentar "asarlo" a base de llamaradas.

mismo, hay algunos bloques que podemos utilizar como si fueran helicópteros. Esto facilita bastante los niveles y aporta un considerable plus de diversión.

Al completar la aventura, Luigi aparece como personaje seleccionable y, de cara a jugar los niveles especiales, entra en juego también un traje de mapache especial. Con él, al dar un golpe de culo, el personaje se convierte en piedra, lo que lo torna invulnerable momentáneamente ante los enemigos y los elementos dañinos del entorno cercano.

→ EL APARTADO TÉCNICO es uno de los mejores que ha alumbrado la consola, con un excelente aprovechamiento del efecto 3D. Por ejemplo, donde aparentemente sólo hay una montaña de cubos apilados, si activamos el efecto, comprobaremos que algunos están a una profundidad diferente, lo que permite acceder a zonas a priori inabordables. Igualmente,

ayuda a distinguir recovecos ocultos en los escenarios. Y lo mejor es que el efecto 3D no molesta lo más mínimo a la vista. En cuanto al sonido, raya a un buen nivel, con melodías adaptadas de la saga.

Super Mario 3D Land es el primer peso pesado hecho desde cero para la consola, y le hace honor a la leyenda del personaje. Solo se le puede objetar que no dura más de 10 horas y que es bastante fácil, pero vais a disfrutar como críos de su encanto.



LOS NIVELES tienen un desarrollo bastante corto, ideal para jugar partidas rápidas en cualquier momento y acabarlas.



LA CONECTIVIDAD DE STREETPASS nos concede un objeto cada 24 horas si nuestra consola entra en contacto con otra.



HAY TIEMPO LÍMITE para superar cada nivel. Podemos incrementarlo con los relojes que hay desperdigados.



ESTOS PRISMÁTICOS nos permiten reconocer el terreno, y podemos manejarlos con la ayuda del giroscopio.

■ MARIO VUELVE EN FORMA, EN EL PRIMER GRAN JUEGO IDEADO DE CERO PARA 3DS ■

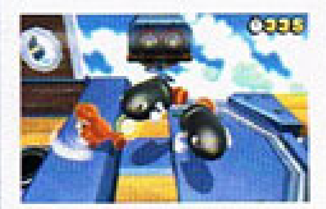




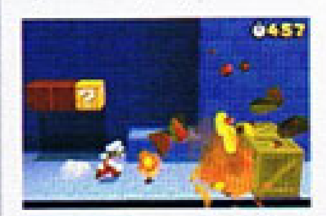
LOS JEFES esperan al final de cada mundo. Bowser lanza llamaradas (izq.), mientras estas tortugas tiran de puños y boomerangs (derecha).

Una fiesta de disfraces

Mario cuenta con un buen armario, pero no para resguardarse del frío, sino para dotarse de poderes:



MAPACHE. Sirve para dar coletazos a los enemigos o "flotar" por el aire mientras agitamos los pies y la cola.



FLOR DE FUEGO. Gracias a ella, podemos lanzar bolas de fuego con las manos y acabar con los rivales desde lejos.



TORTUGA. Permite lanzar boomerangs que ejecutan una parábola antes de volver mansamente a la mano.



HÉLICE. No es un traje propiamente dicho, pero gracias a estos bloques podemos surcar grandes distancias por el cielo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los trajes** aportan variedad al apartado jugable. ¡Vuelve el mítico mapache!
- **Los niveles** están muy equilibrados y permiten jugar partidas muy rápidas.

Lo peor

- **La dificultad** es muy limitada, aunque aumenta algo en los niveles "especiales".
- **La duración** no va más allá de las 10 horas, si bien repetiréis fases por placer.

Alternativas

- **Zelda: Ocarina of Time** es más aventurero, y es imprescindible.
- **Sonic Generations** nos pone en la piel de otro gran icono del plataformeo.
- **Rayman 3D** es otra opción, aunque su calidad es muy inferior.

GRÁFICOS El efecto 3D es excelente, está aprovechado y no molesta a la vista.	92
SONIDO Melodías con sabor añejo recicladas y los típicos gritos de Mario.	90
DURACIÓN Hay casi 100 niveles, si bien son bastante cortos y fáciles de superar.	86
DIVERSIÓN Las plataformas son muy variadas y los trajes suponen un puntazo.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

El rey de las plataformas vuelve por sus fueros, con un juego fresco y repleto de diversión. Por fin se aprovecha el efecto 3D, los niveles son variados y la jugabilidad es fantástica. Prohibido perderse este estandarte de 3DS.

18 ■ Aventura de acción ■ THQ ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Han vuelto... ¡y están to´ locos!

SAINTS ROW THE THIRD



Son más chulos que un ocho, vienen dispuestos a hacerle la trece-catorce a una ciudad entera y, de paso, van a demostrar que siguen siendo los números uno. ¡Ojo con los Saints!

■ **LA BANDA DE LOS SAINTS ES TAN GRANDE Y MOLONA** que ha decidido ampliar horizontes mudándose a Steelport, donde varios grupos de delincuentes, dirigidos por El Sindicato, campan a sus anchas. Va a dar comienzo una guerra civil para ver quién la tiene más grande... la ametralladora, claro.

Nosotros, como es costumbre en la saga, controlamos al líder de los Saints, al cual diseñamos desde cero (puede ser hombre o mujer y tener el aspecto que nos apetezca). Hay libertad para movernos por la ciudad, donde decenas de misiones secundarias aguardan (pasad la página para ver el cuadro correspondiente).

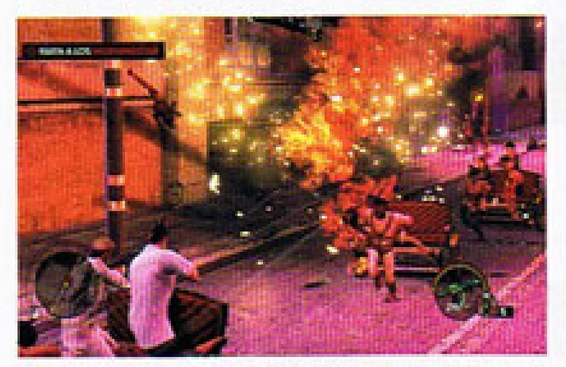
→ **CUANDO QUERAMOS PASAR A LA ACCIÓN DE VERDAD**, sacamos nuestro móvil y seleccionamos las tareas principales que estén disponibles. Así es, puede haber varias. La historia "ramificada", por así decirlo, es una característica de esta tercera entrega: el orden en que la cumplimos puede variar mucho, al acabar ciertas misiones podemos elegir a qué bando ayudar (lo que nos otorga una recompensa u otra) e incluso hay dos finales distintos.

Además, al acumular puntos de respeto subimos de nivel y podemos elegir qué habilidad ganar: esprintar más, hacer más daño





LOS "MADEROS" van a hacer todo lo posible por detenernos si cometemos un delito.



¿SADO-MASOS CONDUCIENDO CARROZAS? En el mundo de *Saints Row*, cosas así son el pan nuestro de cada día.



EL BOTÓN INCREÍBLE permite ejecutar movimientos salvajes para entrar en un coche y noquear enemigos.

¿Bugas? ¡Eso es para aficionados!

El "garaje" que incluye este juego es punto y aparte. Casi desde el principio de vuestra aventura podéis haceros con tanques, lanchas, cazas, helicópteros... A continuación tenéis una pequeña selección del catálogo de vehículos.



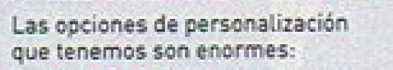
LOS VOLADORES son los más chulos, pues incluyen un potente turbo y ataques muy contundentes. El más efectivo quizá sea el VTOL (imagen). ¡Menudo láser gasta!



LOS CÓMICOS son más difíciles de conseguir... con razón, pues sus ataques son únicos. Aquí se incluyen la camioneta Genki o este tanque tan retro.







A MÍ ME GUSTA ASÍ

Las opciones de personalización que tenemos son enormes:

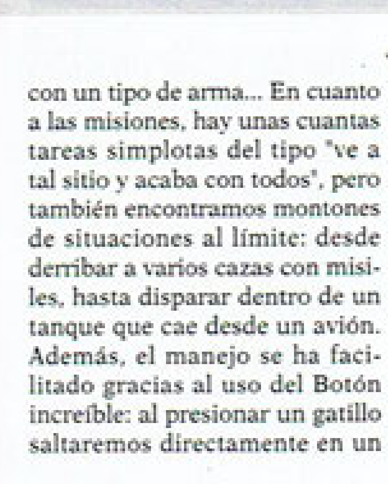
1. NUESTRO PERSONAJE: Modificamos sexo, color, pelo, saludos... Podemos volver a cambiarlo en plena partida.

2. LOS VEHÍCULOS pueden cambiar su aspecto, y también su rendimiento.

3. LA BANDA: El vestuario de los aliados, sus armas o nuestros distintos cuarteles también son personalizables.

con un tipo de arma... En cuanto a las misiones, hay unas cuantas tareas simplotas del tipo "ve a tal sitio y acaba con todos", pero también encontramos montones de situaciones al límite: desde derribar a varios cazas con misiles, hasta disparar dentro de un tanque que cae desde un avión. Además, el manejo se ha facilitado gracias al uso del Botón increíble: al presionar un gatillo saltaremos directamente en un coche para conducirlo o noquearemos a un rival, según el contexto. De esta forma, las acciones más pesadas se vuelven mucho más cómodas de ejecutar.

→ **EL JUEGO ES ESPECTACULAR COMO POCOS.** Resulta sencillo encadenar explosiones o montar en vehículos enormes y extravagantes, pues a los desarrolladores no les ha importado tanto ser realistas como crear ▸▸



Viola

LA ESCOLTA DE PHILLIPE no es solo una cara bonita. También es un culo bonito (¡es broma, es broma!)... y una inteligente estratega. La dobla la actriz Sasha Grey.

Para cuando tengas un rato

Los minijuegos y misiones especiales siempre han acompañado a *Saints Row*, y en esta entrega lo oferta es todavía más amplia y descacharrante. Lo que os mostramos aquí es solo una pequeña parte:



CAOS DE TANQUE: Causar la mayor destrucción posible en poco tiempo. ¡Con ese cañón, cualquiera!



PROFESOR GENKI: Un concurso de TV. Sus normas: disparar a los malos y escapar lo antes posible.



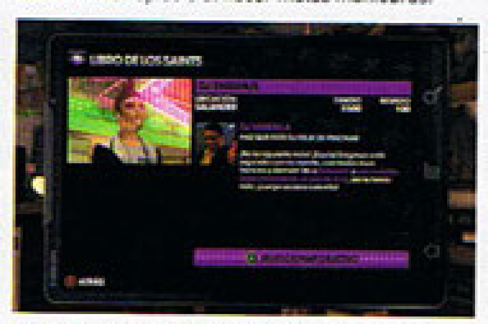
ESCOLTA AL TIGRE: Un minino da zarpazos si no conducimos rápido o al hacer malas maniobras.



ESCOLTA: Aquí no hay tigres, sino gente que viaja en limusina para pasarlo bien. Cumplid sus deseos: derrapar, hacer el cabra, etcétera.



ESTAFA AL SEGURO: ¡Vuelve el clásico! Hay que saltar delante de los coches. Cuanto más violento sea el impacto, más le "sisamos" al seguro.



LIBRO DE LOS SAINTS: Aquí viene un listado de gente a eliminar o vehículos especiales que robar. Son opcionales, pero tentadores.



LOS DECKERS tienen esta pinta tan "moderniqui". Ojo a sus veloces ataques.



Johnny Gat

Es la imagen visible y la mayor estrella de los Saints, pero en esta tercera entrega no va a poder darle mucho gusto al gatillo. ¿Por qué será?

▸▸ un enorme terreno de juego en el que hacer el cabra. Esto ya no va de triunfar en simples guerras urbanas o de ser el más "kanalla". Se trata más bien de vivir una loca peli de acción a lo Jungla de Cristal, en la que los socarrones protas pasan a ser los inesperados héroes. La fórmula mejora con el humor propio de los Saints, que va desde referencias sexuales (ese bate-pene que ya se ha convertido en icónico) hasta un uso inteligente de referencias pop: superar una misión extrema mientras suena "I need a hero", reírse de cómics como Blade... Lo mejor son los actores invitados: Hulk Hogan, Sasha Grey o Daniel Dae Kim ponen voces, pero además hay un cameo al final de la aventura que... bueno, descubridlo vosotros.

→ **EL MULTIJUGADOR** es otra de las estrellas. Podemos superar todo el juego junto a un colega, pero además hay minijuegos


LAS ARMAS son muy contundentes y se pueden mejorar varias veces.





■ CUANDO CREÍAS HABER VISTO LA MAYOR "FLIPADA", VUELVE A RIZARSE EL RIZO ■





EL JI-JI Y EL JA-JA no paran gracias a los abundantes personajes absurdos (izq.), las referencias pop o el humor "sesuá" (derecha).

específicamente pensados para enfrentarnos. El mejor es Gato y Ratón, en el que uno caza y otro huye... con vehículos aleatorios.

También hay un modo Horda, en el que hemos de superar oleadas de enemigos en solitario o acompañados... ¡y podemos guardar la partida! Queda así un juego grande, completo y muy loco, que se aleja de tótems del género como *GTA* para formarse definitivamente una identidad propia que nos encanta.

De santos no tienen nada

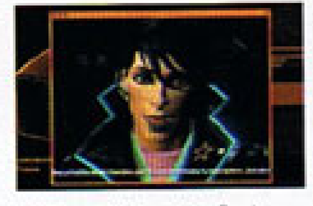
Los personajes más conocidos de la franquicia regresan, junto a nuevas estrellas. Os presentamos a los más interesantes:



EL COMANDANTE TEMPLE dirige al ejército STAG, que intenta detener a las bandas de Stilwater con armas punteras.



EL SINDICATO tiene como mandamás a Phillipe, que siempre va escoltado por las gemelas DeWynter.



MATT es el líder de los Deckers, una agresiva banda de hackers. Dentro de los ordenadores, se cree un dios. Menudo "chalao".



ZIMOS es un proxeneta que acabó a malas con el sindicato, así que ahora va con los Saints. No os perdáis sus diálogos.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El humor**, que salpica constantemente el juego y es brillante en ocasiones.

■ **La variedad** de misiones y tareas. El multijugador está especialmente conseguido.

Lo peor

■ **Los enemigos** son bastante repetitivos... y demasiado bobalicones.

■ **A veces se hace lineal** en el desarrollo de las misiones principales.

Alternativas

• **GTA IV** ofrece más horas de juego, pero *The Third* tiene un humor más loco. Probad también *Red Dead Redemption*.

• **Saints Row 2**, que también divierte mucho, se encuentra a precio reducido.

■ **GRÁFICOS** Una ciudad muy detallada. Poca expresividad y malos repetitivos.	85
■ **SONIDO** La música incluye clasicazos. Voces divertidas, pero solo en inglés.	90
■ **DURACIÓN** La trama da para 12 horas. Sumad el multi, las misiones secundarias...	92
■ **DIVERSIÓN** Las sorpresas, el humor y su acción desenfrenada lo hacen único.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Este juego lleva a un nuevo nivel la locura de *Saints Row 2*. A mitad del camino es más monótono, pero en su último tercio asombra con ideas a cada cual más genial. Jugadlo hasta el final, porque hay risas y emoción garantizados.

7 ■ Plataformas ■ Sega ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 4 de noviembre

Aquellos vertiginosos años...

SONIC GENERATIONS



Ahora que la teoría de la relatividad de Einstein parece tambalearse, el erizo más fardón decide viajar en el tiempo para recordar viejas hazañas y encontrarse... ¡consigo mismo!

■ **COMO SI DE UN ARCA DE NOÉ VIDEOJUGONA** se tratara, pocos animales-mascota sobrevivieron al diluvio del cambio generacional, a mediados de los 90. Los populares juegos de plataformas de las consolas de 16 bit cedían terreno a las aventuras más complejas de la generación PlayStation. Sin embargo, Sonic el erizo se las ha apañado para seguir en la cresta de la ola 20 años después de su nacimiento. El truco ha sido mantener sus señas de identidad: velocidad endiablada, descaro a prueba de bombas y robots a saco.

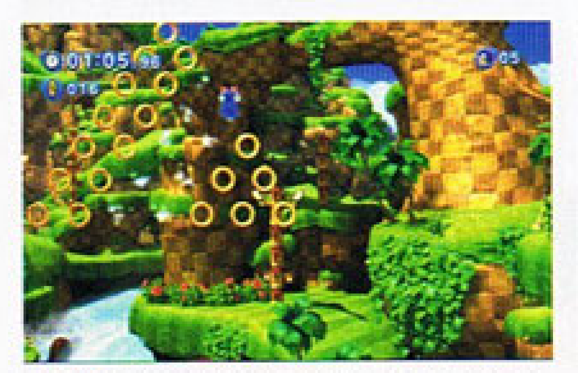
→ **PARA CELEBRAR SU 20 CUMPLEAÑOS,** este juego se inventa un embrollo espaciotemporal en el que el Sonic de la etapa de Mega Drive y el de nuestros días se encuentran. Juntos (y con ayuditas de sus amigos, como Tails, Knuckles o Rouge) han de desbaratar los planes de Robotn... digo, Eggman, una vez más. La gracia está en que los 9 niveles que hay son "reconstrucciones" de fases que el erizo visitó en otros juegos. Así, está Green Hill del primer *Sonic* o Speed Highway de *Sonic Adventure*, por ejemplo.

Los 9 niveles poseen dos versiones: la primera se juega con el Sonic clásico y tiene un desarrollo principalmente en 2D, pe-





¡YEAAAAH! Algunos niveles van a poner a prueba vuestra sensación de vértigo.



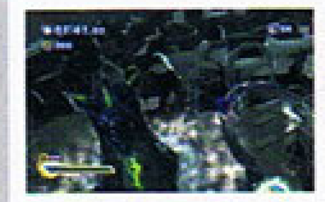
LOS ITEMS que cogemos son ya conocidos: rings, monedas rojas y monitores con vidas, zapatillas o invulnerabilidad.



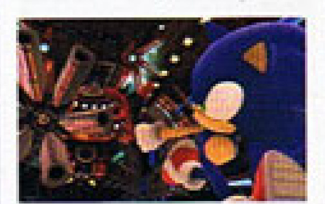
AL ACABAR cada nivel recibimos una calificación, como es costumbre desde *Sonic Adventure 2*. ¡A ganar muchas "S"!

¡Una ración de combate, jefe!

Estamos de acuerdo en que un *Sonic* sin sus correspondientes jefes finales no sería un buen *Sonic*, ¿no? Aquí hay cuatro encuentros de este tipo, tres de los cuales son "remakes" de los duelos vistos en otros juegos. Id reservando anillos...



PERFECT CHAOS nos daba la tabarra en *Sonic Adventure* y aquí vuelve a cargarse la ciudad... Tranquilos, que no es demasiado complicado.



LOS ROBOTS de Eggman son el megaclásico de la saga. Hay dos "repes": el del duelo final de *Sonic 2* y el Egg Dragoon que vimos en *Sonic Unleashed*.





ATRAPADO EN EL TIEMPO

La aventura se reparte en un enorme escenario:

1. EL MAPA PRINCIPAL nos hace saltar y rebotar para llegar a las misiones extra.
2. ESAS MISIONES pueden consistir en batir un tiempo, derrotar a un número de enemigos, colaborar con un aliado...
3. LOS DUELOS ESPECIALES nos enfrentan a Metal Sonic, Shadow y Silver. El premio: ¡Chaos Emeralds!

ro con gráficos poligonales muy "modennos". La otra se juega con el Sonic actual y tiene más zonas en 3D, si bien la cámara se mueve de vez en cuando para mostrar alguna perspectiva lateral.

→ **EL ORDEN EN QUE LAS JUGUEMOS NO IMPORTA:** desde el mapa general podemos pasar de un Sonic a otro con solo pulsar un botón. Así aparecen sus niveles específicos, que podemos superar con cierta libertad. Por supuesto, hay zonas bloqueadas que tenemos que abrir a base de superar misiones especiales en los escenarios. Por ejemplo, nos puede tocar rescatar un número de animalillos o conseguir una cierta cantidad de rings.

Para dar más variedad al asunto hay 7 niveles especiales basados en vencer a rivales (4 ingenios de Eggman y 3 duelos especiales con otros rivales clásicos de la ▸▸

Sonic



YA SEA MODERNO O CLÁSICO, el relámpago azul siempre ha amado la velocidad. Aquí, él y sus púas vuelven a ser los protagonistas absolutos.



A ver si pillas esto...

En un juego tan especial como este no podían faltar las bromas privadas para los seguidores más acérrimos de Sonic. Venga, unos ejemplillos:



LA INTRO del juego muestra una fiesta de cumpleaños en la que regalan un perrito caliente a Sonic. Eso es lo que comía en la serie de dibujos animados.



A LO LARGO DE CITY ESCAPE vemos carteles en los que salen Ray la Ardilla y Mighty el Armadillo. Estos salían en la recreativa *SegaSonic*. Mighty repitió en *Chaotix* para 32X.



EL DR. EGGMAN aparece con su "look" actual, pero también con el de la etapa pre-Dreamcast. Tails lo llama Robotnik y éste responde "hace tiempo que la gente no me llama así".



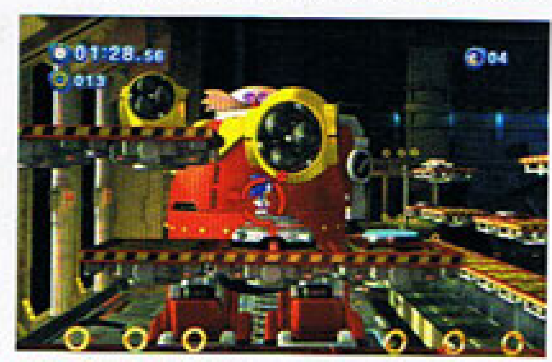
¡ES SUPER SONIC! O sea, que... ¿también sale en el juego? ¿Y como se desbloquea? Aaaah, a currárselo, chavales.



TENEMOS VIDAS LIMITADAS, pero si las perdemos solo toca reiniciar el nivel. Nada de volver al principio de la aventura.



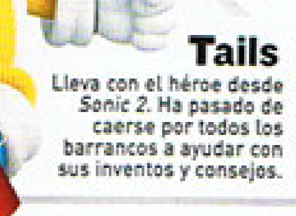
LA VARIEDAD DE LAS FASES sorprende. Aquí vamos en moto, pero también usamos una tabla de snow, un cohete...



LA MECÁNICA DE ATAQUE de los jefes varía bastante respecto a la que veíamos en los duelos originales.



LA RECREACIÓN de las fases nos hace verlas con otra perspectiva. Aquí, Crisis City de *Sonic the Hedgehog* en 2D.



Tails

Lleva con el héroe desde *Sonic 2*. Ha pasado de caerse por todos los barrancos a ayudar con sus inventos y consejos.

saga. El mapa general también incluye una tienda (gastamos los puntos acumulados en habilidades, como caer de pie tras recibir un impacto) y un museo en el que ver ilustraciones o escuchar tonadillas clásicas.

→ EL DESARROLLO DE LOS NIVELES es lo que los fans deseábamos: SOLO jugamos con Sonic (los secundarios aparecen en las escenas de corte o para ayudarnos en momentos puntuales) y lo que prima es la velocidad. Pero velocidad a saco. Niveles como Rooftop Run son un auténtico frenesí de "loopings" y rampas de aceleración.

Lo mejor es que se ha equilibrado bastante bien esa sensación de desenfreno con respecto a nuestro control sobre Sonic. Hombre, hay ciertos puntos donde caemos en barrancos más de la cuenta (en ese sentido, los niveles en 2D son más cómodos de jugar), pero no llega a ser desesperante. Ade-

LAS EDADES DEL ERIZO

Igual que en una peli de Regreso al Futuro con animalillos, aquí encontramos dos versiones de Sonic, una más joven y otra actual. Ambos se encuentran en las escenas de corte, pero durante el juego tienen sus propios niveles:







EL SONIC CLÁSICO es mudo y tiene el look redondete de los juegos "megadriveros". Su gama de movimientos es algo inferior (no puede hacer ataques dirigidos, por ejemplo), pero sus niveles resultan más sencillos.

EL SONIC MODERNO está mucho más estilizado y se mueve mejor: sabe "grindar", puede activar la velocidad turbo si acumula energía... Sus niveles incluyen muchos más momentos con perspectiva trasera.

Sonic got them all... o algo así

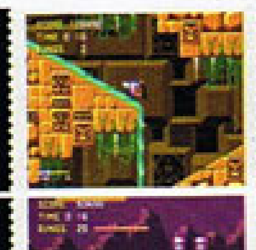
Superar un gran número de misiones tiene premio. Cada fase terminada nos da extras que podemos ver en una sala especial del mapa. Música extraída de los juegos clásicos, ilustraciones...

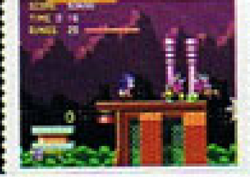


HAY BOCETOS muy vistosos del diseño de niveles. Echamos en falta más "artwork" de los juegos originales...



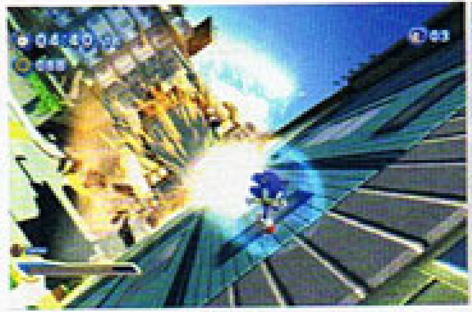
LAS FICHAS nos cuentan la vida y obras de los amigos y enemigos de Sonic.

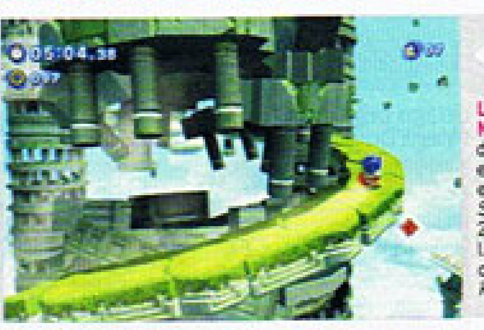




EL JUEGO ORIGINAL DE 1991 se consigue pagando una enorme cantidad de puntos y buscando una Mega Drive en el mapa. Está entero, pero no desbloqueamos nada si nos lo pasamos.

LOS CONSTANTES HOMENAJES SON LO MEJOR DE UN COMPLETO PLATAFORMAS





LOS GRANDES MOMENTOS de los juegos están aquí: el camión de *Sonic Adventure 2* (izquierda), la escalada de *Sonic & Knuckles* (der)...

más, las rutas bifurcadas e items secretos (monedas rojas, vidas extra, etc.) dan mucha variedad.

→ **LAS REFERENCIAS** a toda la saga van a encantar a los fans: músicas remezcladas (el extended mix de City Escape mola infinito), chistes respecto a juegos pasados... Con un modo online simple (Time Attack y ránking) y alguna irregularidad gráfica no es el juego perfecto, pero supone un estupendo homenaje.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El frenetismo de los niveles.** Es el Sonic más intenso de todos.
- **Los homenajes** y bromas privadas, pensados para hacer sonreír a los fans.

Lo peor

- **¡No hay fases de bonus!** ¡Pero si son una parte fundamental de Sonic!
- **El modo online** es, siendo generosos, escasito. ¿Por qué no hay un Versus?

Alternativas

- Hay varios Sonic clásicos en las tiendas online de ambas consolas. 360 tiene todos los 2D, de hecho.
- Mario & Sonic en los JJ.OO. vuelve a la carga. No es de plataformas, pero da diversión directa.

GRÁFICOS Veloces, coloridos y en 3D estereoscópico. Hay algún bajón de frames.	85
SONIDO ¡Sonic habla español al fin! Hay remixes de temas clásicos a go-go.	87
DURACIÓN Los 9 niveles se superan pronto, pero hay tareas extra a patadas.	84
DIVERSIÓN Los niveles agradan aun si no os va Sonic. Si sois fans... ¡gozad!	87
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

Es un genial ejercicio de nostalgia, pero además convence como juego tal cual. Aunque técnicamente no es perfecto y se acaba algo pronto, tiene momentos trepidantes y muy buenos saltos. El mejor regalo que Sonic podía recibir.

SONIC: UN RECORRIDO

SONIC GENERATIONS™

La nueva aventura del erizo recupera niveles que nos asombraron en juegos previos. ¡Vamos a revivirlos juntos!

GREEN HILL

El primer nivel que recorrió Sonic es casi igual (pero más vistoso) en la versión clásica de *Generations*. La versión moderna incluye una zona subterránea en la que hemos de grindar para huir de la piraña gigante.

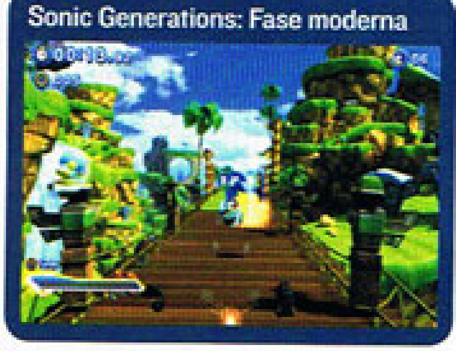
go original: Sonic the Hedgehog (Mega Drive)



Sonic Generations: Fase clásica



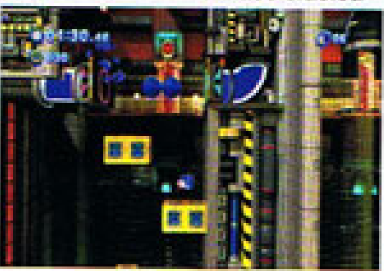
Sonic Generations: Fase moderna



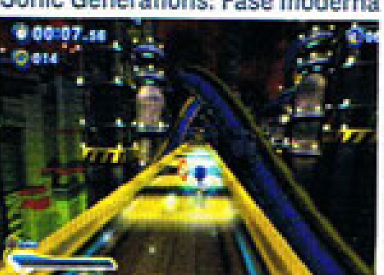

Juego original: Sonic the Hedgehog 2 (Mega Drive)



Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna

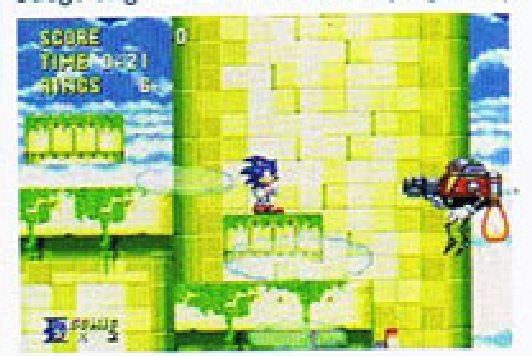


CHEMICAL PLANT

Las zonas plataformeras son todo un reto en la versión clásica de este nivel. ¡Procurad no ahogaros! Por su parte, las rampas de aceleración son realmente vertiginosas en la versión moderna. El nivel incluye zonas de caída libre (esquivad el líquido azul) y una espectacular traca de explosiones al final.

POR SU HISTORIA

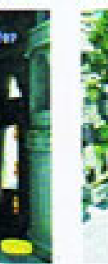
Juego original: Sonic & Knuckles (MegaDrive)



Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna



SKY SANCTUARY

Esos insistentes robots van a intentar despeinaros con sus láseres en la versión clásica del nivel. No os distraigáis mucho con ellos, que hay varias rutas secretas esperando. La versión moderna os meterá la tensión en el cuerpo con plataformas que no paran de caer mientras corréis sobre las nubes. ¡Cuidado con la ascensión al Death Egg!



SPEED HIGHWAY

Si probáis la versión moderna reviviréis los saltos con el cohete o la carrera edificio abajo, ¡por fuera! Y vaya rampas incluye la versión clásica...



Juego original: Sonic Adventure (Dreamcast)



Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna



Juego original: Sonic Adventure 2 (Dreamcast)



Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna



CITY ESCAPE

El descenso en tabla es el momento estrella. En la versión moderna podemos hacer piruetas aún más espectaculares. La persecución del camión se ve en las dos versiones. ¡Hay que saltar a tope en la clásica!

Juego original: Sonic Heroes (PS2)



Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna



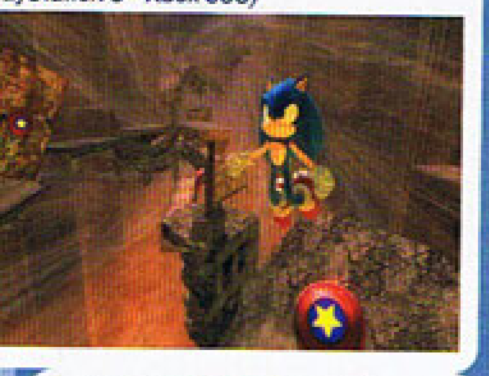
SEASIDE HILL

En la versión clásica debéis manteneros sobre el agua, porque hay tramos subacuáticos solo aptos para maestros. La versión moderna incluye un tramo en el que tenéis que recorrer "motorizados" preciosos entornos sobre el mar.

CRISIS CITY

Esta vez la versión moderna también incluye bastantes partes en 2D y un plataformeo no apto para blandengues. ¡Pero la versión clásica tampoco es manca! Estad preparados para el tramo final, en el que tendréis que sobrevivir a las embestidas de un apocalíptico tornado. La cosa está que arde...

uego original: Sonic the Hedgehog 2006 (PlayStation 3 - Xbox 360)



Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna



Juego original: Sonic Unleashed (PlayStation 3 - Xbox 360 - Wii - PS2)



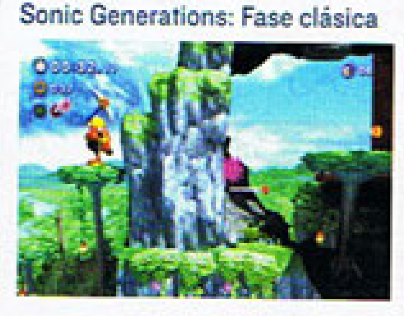
ROOFTOP RUN

Os espera un subidón de adrenalina en este continua sucesión de rampas, rebotadores y loopings, mientras recorréis una asombrosa ciudad. La versión moderna es la más sorprendente, mientras que la clásica os va a "picar" con esos barriles gigantes que pretenden haceros papilla.

Sonic Generations: Fase clásica



Sonic Generations: Fase moderna



Juego original: Sonic Colours (Wii - DS)

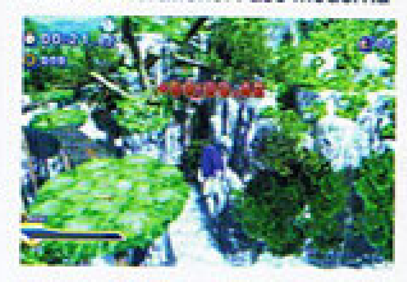


PLANET WISP

Los Wisps vuelven a echar un cable. En la versión moderna podemos usar el cohete para romper los tejados que se nos pongan por delante, mientras que en la clásica podemos volver a convertirnos en una sierra rosa que rompe todo lo que encuentra.

Sonic Generations: Fase clásica

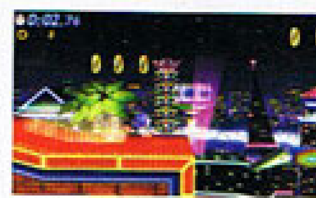
Sonic Generations: Fase moderna



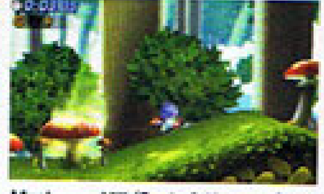
Los niveles exclusivos de 3DS



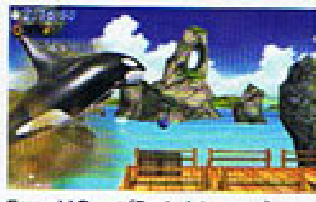
SÓLO GREEN HILL se repite en la versión para 3DS, que llega este 25 de noviembre. Los otros 6 niveles son exclusivos para esta consola, aunque también se basan en los que vimos en aventuras previas de nuestro erizo favorito. Ese mítico Casino Night de *Sonic 2* (¿recordáis la música?) o Radical Highway de *Sonic Adventure 2*, en la que patinábamos a toda velocidad con Shadow... Aaay, amigos, esta versión para 3DS también es imprescindible...



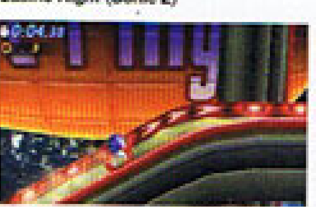
Casino Night (Sonic 2)



Mushroom Hill (Sonic & Knuckles)



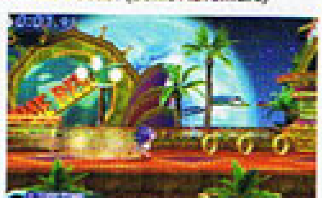
Emerald Coast (Sonic Adventure)



Radical Highway (Sonic Adventure 2)



Water Palace (Sonic Rush)



Tropical Resort (Sonic Colours)



CONCURSO ¡Comparte tus mejores momentos con Zelda!

Buscamos al mayor FAN de ZELDA

¿Eres el mayor fan de Zelda? Demuéstranoslo. Tus mejores fotos, documentos, experiencias... tienen premio. Te vamos a llevar al cielo de Zelda, si te atreves a compartirlos con nosotros.

¿Tienes dibujos así de espectaculares?



¿Te has disfrazado así alguna vez?

¿Has decidido vestir con el estilo Zelda?

¿Tienes un coche tuneado con Zelda?

¿Has lucido alguna vez estas joyas?

¡Participa y llévate este lote de premios!

¿Qué vamos a premiar?

Los 25 documentos, fotos, vivencias, archivos, ocurrencias más "zelderos". Esos serán los ganadores. Puede que nos hagan reír, o que nos hagan soltar la lagrimita de la nostalgia. Pero queremos que nos conmováis con vuestras experiencias.

Cómo participar:

1. Envía una foto por correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es
2. Pon en el asunto CONCURSO FAN ZELDA. El archivo debe estar en jpg. Puedes participar hasta el 25 de diciembre. ¡Envía todas las fotos que quieras!





15 Packs de Wii + Ed. Limitada de Zelda Skyward Sword

El pack que regalamos incluye:
• Wii negra • Juego Mario Kart Wii • Mando Wii Plus negro • Volante Wii Wheel negro • Nunchuk
• Juego Zelda Skyward Sword de Wii • Mando Wii Plus exclusivo de color dorado • CD con la banda sonora

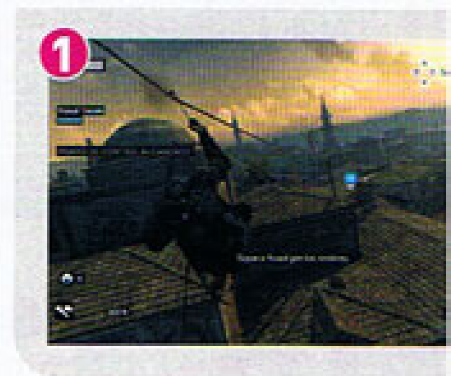


10 Packs de Nintendo 3DS Ed. Limitada Zelda 25º aniversario

¡DEMUESTRA QUE ERES EL MAYOR FAN DE ZELDA!

18 ■ Aventura de acción ■ Ubisoft ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

La pasión turca de Ezio


1

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

En su deseo de saber más sobre su antepasado Altair, el señor Auditore viaja hasta Constantinopla. Así comienza su aventura final. Y él, sin un kebab que llevarse a la boca...

■ **AUNQUE LAS ARRUGAS LE AMENAZAN,** a nuestro héroe aún le queda una aventura por cumplir: tenemos que peinar la Constantinopla del siglo XVI para encontrar 5 llaves que abren la biblioteca de Altair. Pero claro, los templarios, que nunca pierden el temple (perdón por la tontería), también las buscan. Ezio no solo debe lidiar con ellos, sino que también se ve envuelto en las guerras intestinas de la ciudad, pues la corona del Imperio Otomano que allí reside pende de un hilo. Para dar más variedad, visitamos Masyaf y la Capadocia, si bien el 90% del tiempo estamos en Constantinopla.

→ **EZIO HA MEJORADO CON LA EDAD,** como el buen vino (el juego arranca en 1511, por lo que el héroe arrastra ya 52 años) y ha adquirido nuevas habilidades. La más llamativa es el nuevo gancho otomano, que no solo le permite matar a quien se le ponga delante, sino que también le ayuda a escalar más rápido o a tirarse por las numerosas tirolinas de la ciudad. Aaaay, Constantinopla, famosa por sus numerosas tirolinas... Además, ahora puede fabricar bombas, que básicamente tienen 3 efectos: las hay que matan, que ralentizan o que distraen. Tenemos que montarlas nosotros a partir de los ingre-



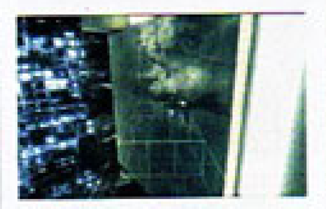




HAY VARIAS FACCIONES enfrentadas en el juego. Algunas nos ayudan y otras quieren abrirnos en canal. Qué majos.

Recuerdos de familia

Ezio es el personaje más importante del juego, de acuerdo, pero sus parientes también quieren algo de protagonismo. Tanto Desmond como Altair tienen capítulos propios, que podemos superar con cierta libertad.



DESMOND ha de completar 5 niveles en vista subjetiva, que repasan su pasado antes de caer en manos de Abstergo. Son puzles espaciales en los que tenemos que construir nuestro camino a la salida.



ALTAIR protagoniza otros cinco capítulos, que recorren eventos de su vida hasta la vejez. Estas misiones son algo cortas, pero mola la historia que cuentan.



LA CAPADOCIA ocupa una pequeña parte de la historia. Su ciudad bajo tierra es muy diferente al resto del juego.



VIGILAR NUESTRA NOTORIEDAD es más importante que nunca. Ahora pueden intentar asesinarnos por la espalda...





EL VALOR DE LAS CANAS

Con el paso de los años, Ezio ha ganado nuevas habilidades:

1. **TIRARSE EN TIROLINA** es práctico para correr entre los tejados.
2. **LAS BOMBAS** se fabrican rápido. Las hay para distraer con el ruido, para hacer daño en un radio amplio...
3. **LOS ATAQUES** cercanos son más espectaculares. Podemos saltar sobre los rivales con el "engancha y corre".



Ezio

SU EXPERIENCIA lo ha convertido en mentor de asesinos. Armado con la nueva daga otomana, ha de descubrir los misterios que esconde Constantinopla.

dientes que encontremos, pero el proceso es muy sencillo.

→ EL RESTO DE HABILIDADES PERMANECEN: usar los paracaídas, pedir ayuda a otros miembros de la Hermandad... Como somos veteranos, el resto de los asesinos nos siguen en minijuegos de estrategia más elaborados que antes. Por un lado tenemos la defensa mediterránea: al igual que el año pasado, mandamos a los aprendices a distintos lugares de Europa para que cumplan misiones y suban de nivel. Por otro lado, se estrena la defensa de guarida. Como en un juego tipo "tower defense", tenemos diferentes unidades que hemos de colocar en un escenario para repeler a los enemigos.

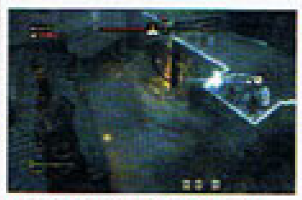
Por otro lado, a veces superamos misiones especiales: derribar un carromato embistiendo con el nuestro, disfrazarnos de ▸▸

Maestro asesino

Como ya somos unos mentores consagrados, nos toca velar por nuestros aprendices. La gestión de la Hermandad y el esfuerzo por controlar toda la franja del Mediterráneo ocupan gran parte del juego.



ENTRENAMOS ASESINOS en misiones cortas. Si tenemos éxito, ascienden a maestros de una determinada región.



SI LOS TEMPLARIOS ATACAN un distrito nuestro, comienza la defensa de guarida. Colocad vuestros efectivos antes de que lleguen los invasores.



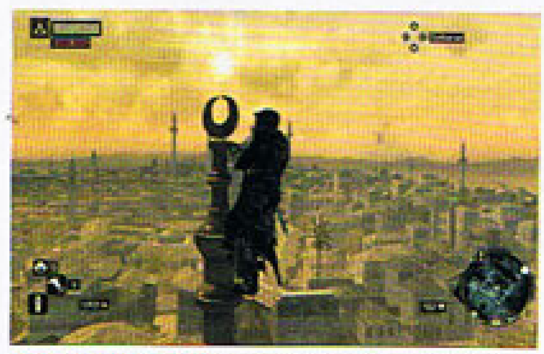
LA DEFENSA MEDITERRÁNEA es más compleja que en La Hermandad. Las misiones exitosas nos dan dinero y componentes para bombas.



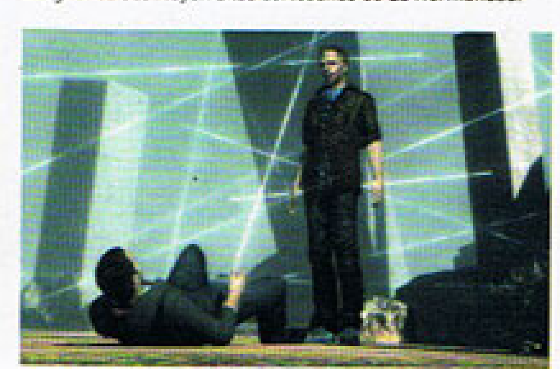
EN LOS DIÁLOGOS los personajes caminan solos, para que podamos mover la cámara y disfrutar del paisaje.



HAY GRUPOS "contratables". Repiten los mercenarios, pero las gitanas sustituyen a las cortesanas de *La Hermandad*.



¡A ESCALAR OTRA VEZ! Hay 100 trozos de Animus y otros ítems diseminados por los monumentos de la Ciudad.



LA HISTORIA DE DESMOND es particularmente surrealista en esta ocasión. ¡Mirad, por fin se muestra el Sujeto 16!



EL JUEGO COMIENZA en Masyaf, donde Ezio busca abrir la biblioteca de Altaïr. No le queda na´...

Manuel Palaiologos

El último descendiente del Imperio Bizantino quiere recuperar la gloria pasada. Sus malas artes hacen que a Ezio le entren unas ganas locas de desenvainar.

juglar para distraer a los objetivos... No sorprenden respecto a juegos previos, pero es cierto que el ritmo es variado.

→ ¿QUÉ HAY DE ALTAIR? ¿No iba a tener el mismo peso que Ezio? No es para tanto. Solo jugamos 5 flashbacks con él, si bien la historia de esas misiones es lo más interesante del juego. Por su lado, Desmond supera puzles espaciales mientras sale del coma. El multijugador también cambia: a los Se Busca y Caza por Equipos se unen el Deathmatch o la captura de bandera. Además, conecta con el juego en solitario: en las misiones de Desmond encontramos emblemas multijugador, en éste liberamos misiones de defensa mediterránea... Buena idea, pero con recompensas anecdóticas.

→ PERO VAMOS A LA PREGUNTA que todos os hacéis: ¿este juego no supone alargar la histo-



EL MULTIJUGADOR incluye el mapa exclusivo de Rodas. Se interconecta con el modo en solitario.





■ ES EL JUEGO MÁS COMPLETO DE LA SAGA, AUNQUE NO INNOVA DEMASIADO ■





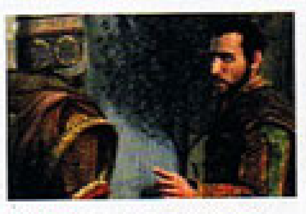
LOS ATUENDOS especiales vuelven. A base de explorar podemos liberar esta armadura (izquierda) o..., ¿a Desmond? Tranquilos, es solo un "skin"...

Cabezas de turco

En el juego intervienen varios personajes que existieron en la realidad, aunque vistos con la particular perspectiva de la saga. ¿Probarán todos nuestra daga oculta?



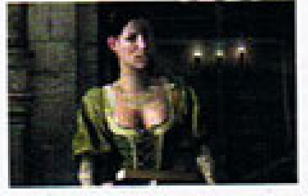
SELIM es hijo del emperador y legítimo heredero al trono. Apenas aparece en el juego.



AHMED es hermano de Selim. Hará todo lo posible por quedarse con la corona.



SULEIMAN es el hijo de Selim. Ve intentos de sabotear el orden establecido y pide ayuda a Ezio.



SOFÍA SARTOR es una italiana apasionada por los libros. A nuestro héroe le hace "tilín"...

ria innecesariamente? Pues sí: a pesar de su nombre, revela más bien poco y su desarrollo, salvo un par de novedades, no es más que un cúmulo de las (interesantes) tareas ya conocidas. Y aun así, presenta una ciudad mágica que da gusto explorar, una buena cadencia de acción y un potente apartado técnico. A nosotros nos ha convencido, si bien estamos seguros de que con más tiempo de elaboración habría quedado un título aún más redondo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Es completísimo.** Hay muchas misiones, extras ocultos, el multijugador...

■ **La recreación** de la ciudad embelesa. Parece que estamos allí de verdad.

Lo peor

■ **Hay pocas novedades.** La defensa de guarida mola, pero hubiéramos querido más.

■ **Ciertos fallos,** como los personajes que se atascan, los bajones de la tasa de frames...

Alternativas

- Los **Assassin´s Creed** anteriores están en oferta. Vienen bien para comprender toda la trama.
- **Batman A. City** también plantea un entorno abierto con fantasía e infiltración, pero con una perspectiva más actual.

■ **GRÁFICOS** Detallados, vistosos y en 3D, pero la fluidez petardea a menudo.	88
■ **SONIDO** Jasper Kyd borda la evocadora banda sonora. Hay dobladores de primera.	94
■ **DURACIÓN** 15 horas para lo principal. El doble para tenerlo todo. Más el multiplayer.	95
■ **DIVERSIÓN** Resulta variado, pero hay quien piense que es más de lo mismo.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Estira el chicle, lo que da cierta sensación de "deja vu". Aun así, está plagado de actividades variadas y se sustenta en un entorno exótico e hipnótico. Si os va la saga, no decepciona. Pero para la próxima, queremos *Assassin´s Creed III*, ¿eh?







¿QUÉ HAY DE NUEVO JEFE?

La campaña es igual a la de antaño en su desarrollo, aunque se han incluido un porrón de novedades para que los que ya disfrutaron de él encuentren alicientes para rejugarlo:

1. **EL MOTOR GRÁFICO** no llega a los niveles de *Reach* u otros shooters actuales, aunque la renovación es total. Los escenarios siguen estando un poco vacíos, pero el detalle en texturas y efectos ha aumentado.
2. **EL MODO COOPERATIVO** nos permite pasarnos el modo campaña junto a un amigo online o a pantalla partida, toda una novedad para esta primera entrega que aporta rejugabilidad a este remake.
3. **HAY TERMINALES Y CALAVERAS** desperdigadas por el mapeado. Las terminales cuentan historia inédita (con pistas para *Halo 4*) y las calaveras activan opciones para rejugar la campaña, como en otros *Halo*.



16 ■ Shoot'em up ■ Microsoft ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



EL COVENANT quiere acabar con los humanos. Solo nosotros podemos pararles.

Ópera prima maestra

HALO ANNIVERSARY

Dicen que el mejor álbum de cualquier banda es el primero, porque las ideas están más frescas, pero: ¿merece la pena rejugar el debut de *Halo*?



Jefe Maestro

Tras despertar de su cápsula, se dio a conocer al mundo de los jugones. Desde entonces sus hazañas frente al Covenant han hecho historia.

■ **10 AÑOS DESPUÉS DE SALIR EN XBOX,** el Jefe Maestro y Cortana vuelven a investigar el extraño anillo "halo" en los circuitos de su hermana mayor, Xbox 360. El lavado de cara visual es incontestable, no solo porque esté en HD y 3D, sino porque tanto escenarios como texturas han sido rediseñados completamente. El aspecto general no alcanza el nivel de *Halo: Reach*, pero está a años luz de la mayoría de remakes de esta generación.

La campaña es tan buena como lo fue antaño, con niveles excepcionales, como "Verdad y reconciliación" o la mítica "Biblioteca". Los combates aguantan perfectamente el paso de los años, aunque puede resultar algo facilón para los veteranos de la saga.

El verdadero problema está en que la franquicia ha mejorado con los años. Ya no es de recibo terminar una fase para desandar el camino por los mismo pasillos, por ejemplo, y el diseño de algunos niveles es básico y repetitivo.

→ **SE HAN INTRODUCIDO JUGOSOS EXTRAS,** como poder jugar la campaña en cooperativo, objetos coleccionables o el llamativo (aunque poco práctico) control con Kinect, con el que podemos lanzar granadas con tan solo gritar la palabra, por ejemplo.







LOS HUNTERS están entre lo más peligroso que nos podemos encontrar. Solo son vulnerables por la espalda.



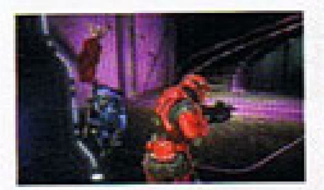
LOS VEHÍCULOS tienen un papel muy destacado en la campaña. Jugando en cooperativo resultan imparables.



EL JEFE MAESTRO debe acabar con los planes del Pacto para usar Halo como arma.

Se mata mejor con colegas

El *Halo* original solo permitía batallas multijugador a través del engorroso "system link", que nos obligaba a tener al menos 2 teles y 2 consolas en la misma habitación. Por eso, poder jugar en Xbox Live supone un alivio para los fans de la saga:



LOS MODOS DE JUEGO son los típicos de otras entregas. Están los clásicos "asesino", "rey de la colina" o "Lone wolve", aunque sin duda nuestro favorito es "captura la bandera".



LAS HABILIDADES de equipo que aparecían en *Reach*, solo pueden usarse en este modo, así que tranquilos, que podemos hacernos invisibles, crear escudos, esprintar, etc.

¡CÓMO PASA EL TIEMPO! Y si no nos creéis, echadle un vistazo a las pantallas. Así era el juego hace 10 años (izq.), contando con que ahora lo vemos en televisiones HD. El cambio (derecha) es bastante evidente, ¿verdad? Mirad qué efectos de luz y qué texturas. ¡Da gusto!





El multijugador, que al usar el motor de *Halo: Reach* luce mucho mejor, se nos queda algo flojo con solo 6 mapas (menos elaborados que los de *Halo 3* o *Reach*) y uno nuevo para tiroteo. Eso sí, la campaña aún tiene momentos inolvidables y los combates (sobre todo por el perfecto equilibrio en las armas) mantienen el ritmo frenético y el sabor estratégico que tanto nos enganchó en su día. Ideal para quien no lo haya jugado antes.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El nuevo motor** luce bastante bien, con texturas y escenarios muy renovados.
- **El control y las armas** siguen siendo de lo mejorcito que podemos jugar hoy en día.

Lo peor

- **Algunos niveles** tienen un diseño demasiado simplón para los tiempos que corren.
- **El multijugador** es un tanto escaso comparado con la inmensidad de otros Halo.

Alternativas

- **Halo 3 y Halo: Reach** son dos joyas que no os debéis perder si os gusta la saga.
- **Call of Duty MW3** y **Battlefield 3** son los shooters más punteros del momento y son más realistas.

GRÁFICOS La renovación no es suficiente comparada con otros shooters.	82
SONIDO La banda sonora es excelente y los efectos siempre son contundentes.	92
DURACIÓN La campaña da para 10 horas, pero el multijugador es algo flojo.	85
DIVERSIÓN El jefe maestro, los combates y el sabor "viejuno" enganchan.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

Halo: Combat Evolved fue una absoluta revolución en su momento y aunque sigue teniendo virtudes que para sí quisieran otras sagas, no podemos valorarlo como si los años no hubieran pasado. Eso no le impide ser un auténtico juegazo.









3 ■ Velocidad ■ Nintendo ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano
■ 45,95 € ■ Lanzamiento: 2 de diciembre



LOS KARTS MÁS FAMOSOS toman los circuitos de 3DS con un multijugador que trae diversión a raudales.

Locatis de la "kartretera"

MARIO KART 7

La clave para ganar no es ser el más rápido. Estos pilotos apuestan por una receta más loca: linchar a los rivales a base de plátanos, calamares, champiñones...

■ **LA TROPA DE MARIO TOMA EL VOLANTE** para competir en las carreras más aleatorias y divertidas que quepa imaginar. El objetivo es llevar nuestro kart a la meta en la primera posición, con la pequeña salvedad de que la pista se convierte en un alocado campo de batalla, con turbos, rayos que empequeñecen a los rivales, plátanos que nos hacen trompear... En ese sentido, se han añadido objetos nuevos, como la flor de fuego y la cola de mapache, que permite golpear a los demás o repeler objetos como los caparazones o los plátanos.

Hay tres cilindradas (50, 100 y 150cc), además de un modo espejo. Los circuitos nos avasallan con todo tipo de maldades: pedruscos rodantes, plantas carnívoras, murciélagos, chorros de lava, precipicios inesperados... ¡Menos mal que el control es excelente! También podemos usar una cámara subjetiva y virar con el giroscopio, pero es engorroso.

→ **EL MULTIJUGADOR ES EL ESTANDARTE DEL JUEGO.** Podemos competir en solitario en las ocho copas del juego, el modo Contrarreloj o los modos Batalla,

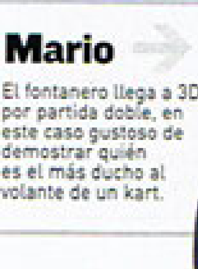
LISTOS Y EN SUS MARCAS

La reunión automovilística del universo "mariano" está repleta de estrellas. Hay mucho donde elegir:

. **HAY 16 PERSONAJES:** Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Toad, Wario, Metal Mario, Donkey Kong, Bowser, Koopa Troopa, Rosalina, Honey Queen, Wiggler, Lakitu y Shy Guy. También podemos usar Miis.

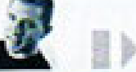
. **LA PERSONALIZACIÓN DEL KART** afecta al chasis, las ruedas y el ala delta. Según los combinemos, se modifican sus características de velocidad, aceleración, peso, maniobrabilidad y off-road.

. **LOS OBJETOS** pueden dar un vuelco a cualquier carrera: champiñones, estrellas, caparazones, bombas, rayos, flores de fuego, balas, calamares que lanzan tinta, colas de mapache...



Mario

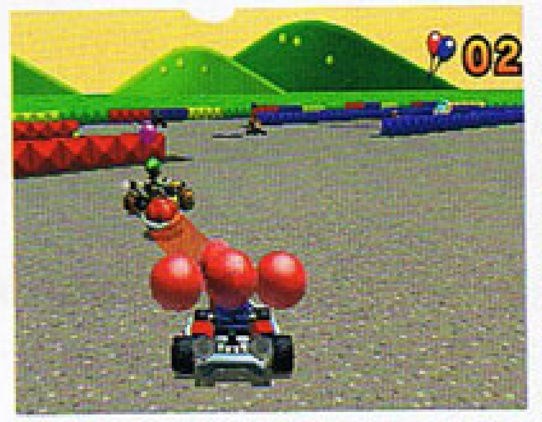
El fontanero llega a 3DS por partida doble, en este caso gustoso de demostrar quién es el más ducho al volante de un kart.





EL GIROSCOPIO permite manejar el kart, siempre y cuando estemos jugando con la vista subjetiva desde el volante.





EN BATALLA DE GLOBOS (O MONEDAS) se corre en un circuito cerrado y gana quien más objetos acumula.



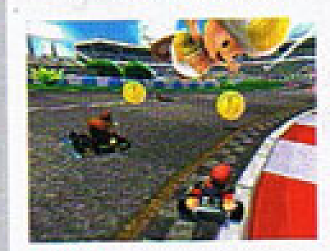
LOS DERRAPES sirven para generar pequeños "miniturbos" y, de ese modo, ganar unas preciosas décimas de segundo.

Son las copas del honor

El modo Grand Prix cuenta con 8 torneos en los que participar. Cada copa se compone de 4 carreras:



MODERNAS. Hay circuitos ambientados en un zoco, la Isla Wuhu, una autopista "musical"...



CLÁSICAS. Constan de circuitos resucitados de las seis entregas anteriores de la saga.

■ CUENTA CON EL MEJOR MULTIJUGADOR DE LA, POR AHORA, CORTA VIDA DE 3DS ■

EL ALA DELTA Y LA HÉLICE debutan en esta entrega. Gracias a ellos, aumenta el abanico de atajos que podemos tomar. A veces, conviene coger un camino a priori más largo, para luego recortar por aire o por mar.







pero es junto a 7 personas donde la diversión se multiplica. Ahí resulta vital mirar a la pantalla táctil para vigilar el mapa.

El apartado gráfico es el punto más flojo. No supone una gran revolución respecto a DS, y el efecto 3D no llama la atención, más allá de algunos manchurrones de tinta o unos personajes en ligero relieve. Aun así, *Mario Kart 7* es pura diversión, con unas carreras alocadas que dan lo mejor de sí en el multijugador.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El multijugador** garantiza horas de jolgorio, y cada carrera es un mundo.

■ **La variedad** en cuanto a personajes y personalización de los karts es considerable.

Lo peor

■ **El 3D** no desempeña un gran papel, y los gráficos apenas han evolucionado.

■ **Hay 32 circuitos,** pero la mitad son reciclados de juegos anteriores.

Alternativas

- **Ridge Racer** es de los pocos juegos de carreras puros que hay en la consola.
- **Pilotwings Resort** permite conducir aeronaves.
- **Super Mario 3D Land,** si buscáis disfrutar con el gran Mario.

■ **GRÁFICOS** Los circuitos y los karts lucen bien, pero las 3D son irrelevantes.	85
■ **SONIDO** Buenas melodías de acompañamiento, en la línea de la saga.	85
■ **DURACIÓN** El multijugador engancha y hay 8 copas, Contrarreloj y modos Batalla.	88
■ **DIVERSIÓN** El control es tan sencillo como preciso, y las carreras son geniales.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Mario y compañía ponen a tope el motor de 3DS con el mejor juego de velocidad para la consola. Las carreras están repletas de sorpresas y aleatoriedad, y el multijugador garantiza kilómetros de deliciosa conducción.

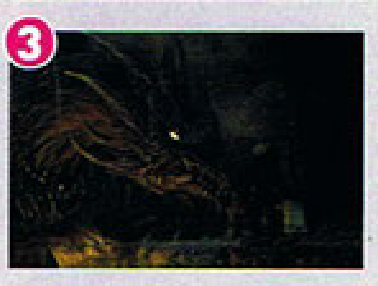




¿TE CREES CAPAZ DE ayudar a salvar a la Tierra Media de Sauron? Pues tienes muchas peleas por delante...







¡THE KING IN THE NORTH!

Poder recorrer algunos de los parajes del Norte de la Tierra Media es uno de los principales atractivos de este título:

1. PASAMOS POR ESCENARIOS CONOCIDOS, como Rivendel, donde hablamos con viejos amigos como Elron, Aragorn, Gandalf o el mismísimo portador del anillo.

2. CONOCEMOS LA NATURALEZA de la Tierra Media, como el "pacífico" Bosque Negro o las "cálidas" Montañas Grises. Allí hay bichos como lobos Uargo o arañas gigantes.

3. LAS FORTALEZAS Y LAS CUEVAS no podían faltar en un videojuego basado en El Señor De Los Anillos. ¿Os acordáis de cuando la comunidad se enfrenta al Balrog de Moria en las pelis? Pues más de una vez os sentiréis exactamente igual.

La unión hace la comunidad

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA GUERRA DEL NORTE

Un montaraz, un enano y una elfa entran en el Pony Pisador y... no es un chiste, se lían a matar orcos como descosidos.

ARAGORN, GIMLI Y LEGOLAS se llevaron los laureles, pero hubo otro montaraz, otro elfo y otro enano que resultaron determinantes en la caída de Sauron: Eradan, Andriel y Farin. Porque si hay algo que sobra en la Tierra Media, además de nombres esdrújulos, son orcos a los que matar.

El género elegido para este nuevo capítulo de la obra de Tolkien es el RPG de acción. El desarrollo es bastante lineal y peleamos sin cesar mientras evolucionamos a nuestro personaje con puntos de experiencia, nuevo equipamiento y habilidades propias. Podemos elegir a cualquiera y cambiar en cada nivel si lo deseamos. También hay una invocación que comparten los tres personajes: pedimos ayuda a un águila gigante (solo en exteriores; viva el sentido común) para que haga el trabajo sucio.

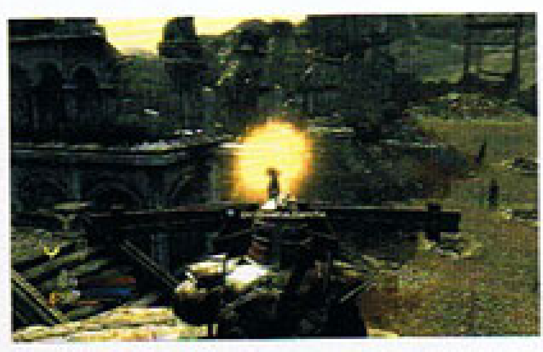
→ AUNQUE EL GUIÓN ESTÁ INFLADO con misiones irrelevantes y no profundiza en los protagonistas, es uno de los principales atractivos. Nuevas localizaciones y personajes nos desvelan lo que se cocía en el Norte mientras Frodo fundía el Anillo Único como un prestamista de poca monta. Lo cierto es que el desarrollo en sí, pelear y pelear (con un sistema muy básico de dos botones), resulta un poco repetitivo. Suficiente para querer avanzar, pero repetitivo. La cosa mejora en el cooperativo, ya

Andriel

Es una suerte tener una elfa en nuestro equipo. Esta raza de la Tierra Media se caracteriza por su sabiduría y dominio de la magia.







ADEMÁS DE COMBATIR CUERPO A CUERPO, de vez en cuando podemos tomar el control de ballestas enormes.



LOS CONJUROS SON IMPORTANTES para sobrevivir. Como esta esfera, que nos cura y protege de los proyectiles.



LOS JEFES FINALES son abundantes y hay de todo, desde magos hasta arañas gigantes.

Conocidos y desconocidos

Los protagonistas de la saga hacen pequeños cameos, ya que la historia de este juego transcurre a la vez que la acción que narra la trilogía de El Señor de los Anillos. Pero también nos encontramos con nuevos personajes del universo de Tolkien:



EL ELFO ELRON nos da la bienvenida en Rivendel, un escenario de paso, pero bien recreado. Allí vemos a toda la Comunidad del Anillo.



ERADAN, ANDRIEL Y FARIN son los tres protagonistas. No sabemos de dónde vienen o por qué luchan.... Deberían haber sido mejor desarrollados.

LA GUERRA DEL NORTE es un RPG en toda regla, aunque lineal. Por eso tiene las clásicas invocaciones, en este caso un águila gigante. Tampoco dejamos de encontrar objetos y armas que podemos equipar o vender en la tienda para conseguir mejores armas.





que debemos estar atentos para echar un cable a nuestros colegas. Si los 3 mueren... ¡Sauron Wins!

Los gráficos son notables, excepto por los rostros, que parecen sufrir una sobredosis de botox. El doblaje es genial y la música es tan buena como para ser lanzada en disco (de hecho, la podéis encontrar en CD). Warner, desde luego puede estar orgullosa a nivel artístico, porque realmente nos hemos sentido transportados a la Tierra Media.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación.** Por su apartado técnico y porque conserva los diseños del filme.
- **El cooperativo online,** que amplía la diversión, dando sensación de "comunidad".

Lo peor

- **Es repetitivo y lineal,** pues apenas hay que explorar o hablar con otros personajes.
- **Resulta sencillo** en el nivel máximo de dificultad que nos permiten elegir.

Alternativas

- **Skyrim** es sin duda el RPG del momento, gracias a su apartado técnico y posibilidades.
- **Zelda Skyward Sword** nos ofrece el inconfundible sello de Nintendo y un uso sin precedentes del Wiimotion Plus.

GRÁFICOS Destacan escenarios y animaciones en un conjunto muy sólido.	86
SONIDO Horas de diálogos doblados al castellano. Geniales banda sonora y efectos.	91
DURACIÓN Supera las 15 horas, pero es poco rejugable, pese al cooperativo.	79
DIVERSIÓN Una mayor libertad en los escenarios le habría venido de perlas.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**79**

Valoración

Los amantes del universo de Tolkien no lo pueden dejar pasar y, si les gusta "repartir", lo disfrutarán bastante. Aquellos que no pertenezcan a alguno de esos dos grupos, mejor que eviten esta, por otro lado, más que digna adaptación.



■ Velocidad ■ EA ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 60,95 € ■ Ya disponible



EL ÓXIDO NITROSO está listo para darnos todo su impulso en el regreso del arcade de velocidad más aclamado.







DE CALIFORNIA A NUEVA YORK

La Carrera (que es como se llama el modo Historia) es una competición ilegal en la que participan 200 pilotos y que otorga 25 millones del ala al ganador:

1. EL PROTAGONISTA se llama Jack Rourke. Ha contraído una deuda con la mafia y su amiga Sam le propone participar en La Carrera para ganar dinero. ¿El trato? Uno un poco injusto: ella se lleva un 90% y Jack, el resto...

2. LOS COCHES pertenecen a 21 fabricantes. Hay bestias como el Aston Martin One-77, el McLaren F1, el Lamborghini Murciélago, el Pagani Huayra o el Porsche 918 RSR. Podemos cambiar en plena carrera solo con parar en una gasolinera.

3. EL CONTROL es muy arcade y está lleno de derrapes, saltos y choques. Si siniestramos el coche, contamos con la opción del retroceso, para no tener que empezar desde cero.



Jack → Rourke y Sam

protagonista es un tipo frío e participa en La Carrera ra huir de sus problemas con mafia. Su amiga le da consejos sde el mundo exterior.

De costa a costa y corro porque me toca

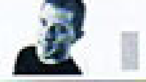
NEED FOR SPEED THE RUN

5.000 kilómetros separan San Francisco de Nueva York. Atravesarlos por placer puede estar bien, pero la cosa es aún mejor si al otro lado aguardan 25 millones.

■ **ASFALTO Y ARCADE IDENTIFICAN A NEED FOR SPEED,** una saga que vuelve a ponernos al volante de los más exclusivos deportivos. El tuning del pasado ha quedado desterrado, para apostar por un modo Historia que nos lleva de San Francisco a Nueva York, a lo largo de 53 eventos. Lo bueno es que no solo hay que ganar a los rivales, sino también esquivar a las decenas de vehículos con que nos topamos y a las patrullas de policía.

Ese modo dura unas seis horas, a las que hay que añadir otras tantas del modo Serie de Desafíos, donde ganamos medallas según los tiempos. Sin embargo, os advertimos de que el argumento es una mera excusa, con unos personajes planísimos y un hilo narrativo nulo. Por otra parte, hay online para ocho jugadores y repite el Autolog, que nos pica proponiéndonos batir los tiempos de nuestros amigos.

→ **EL MOTOR GRÁFICO ES EL FROSTBITE 2,** el mismo del que hace gala *Battlefield 3*, y hay que decir que está lleno de altibajos. Los escenarios y los efectos (rayos de sol, truenos, hojarasca) lucen genial, a lo que se unen algunos planos cinematográficos. Ahora





LOS QTE se activan en algunas escenas "a pie" del modo Historia. La mayoría se reduce a machacar algún botón.



LOS ATAJOS permiten acortar terreno por caminos secundarios, aunque el agarre del coche allí es menor.



LA EXPERIENCIA aumenta al derrapar, saltar, alcanzar la velocidad punta o eliminar coches patrulla.

Conduciendo al límite

La espectacularidad es una de las señas de identidad del juego. El modo Historia, especialmente a partir de su segunda mitad, nos deleita con algunas eventualidades que ponen a prueba nuestra pericia y nuestra capacidad de improvisación.



DISPAROS. La policía y la mafia nos persiguen en muchas de las misiones. En una, incluso hay que esquivar, a volantazos, el foco y la ametralladora de un helicóptero, en plena ciudad.



EL METRO es un sitio hostil como para meterse allí en un coche. Lo menos grave que puede pasar es que se te lleve un convoy por delante, tras aparecer desde la oscuridad.

EL MOTOR FROSTBITE 2 da lo mejor de sí en la recreación de efectos gráficos y de escenarios como el Parque Nacional Yosemite o las Montañas Rocosas. Nos puede caer una avalancha de nieve y rocas encima (izquierda) o cegarnos una polvareda que se levante de manera repentina (derecha).





bien, hay "popping" en las sombras de los árboles y los coches presentan un tono apagado, con pocos reflejos en el chasis, aunque los daños sí están logrados.

El control es excelente, en la línea de *NFS: Hot Pursuit*, con los derrapes y el óxido nitroso como protagonistas, aunque se ha perdido el encanto de las "armas" (barricadas, pinchos, helicópteros). *The Run* asegura el espectáculo como pocos, pero ha dado un pequeño volantazo atrás.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La acción** de algunos eventos del modo Historia, en especial al llegar a Nueva York.
- **Los escenarios** lucen genial: polvaredas, avalanchas de nieve, explosiones...

Lo peor

- **El argumento** es lo más insípido que se pueda imaginar. Solo sirve de adorno.
- **No es largo.** Superar La Carrera y los Desafíos no lleva mucho más de 12 horas.

Alternativas

- **Need for Speed: Hot Pursuit** está un paso por delante, con una jugabilidad más completa.
- **Forza 4** y **GT5** son los estandartes de Xbox y PS3 en lo que a conducción realista se refiere.

GRÁFICOS	Los escenarios son muy buenos. Los coches lucen un tono apagado.	87
SONIDO	Las voces de La Carrera están en castellano. La música acompaña bien.	83
DURACIÓN	Los modos para un jugador duran 12 horas, aunque el online da vidilla.	83
DIVERSIÓN	El control es excelente, si bien el modo Historia está desaprovechado.	88

PUNTUACIÓN FINAL 87

Valoración

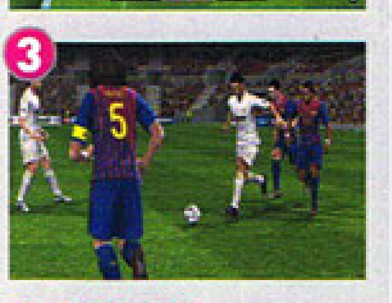
La saga vuelve al estilo más arcade y espectacular con un juego que cuenta con un buen control, unos parajes vistosos y algunos eventos llenos de acción. Solo lo lastran algunos fallitos gráficos y la falta de mayor variedad de pruebas.

Por Rafael Aznar

3 ■ Fútbol ■ Konami ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 19,95 € ■ Ya disponible









EL FÚTBOL CON MÁS SOLERA abre las puertas del estadio de Wii para ofrecer una jugabilidad bien adaptada a la consola.





EL PARECIDO DE LOS FUTBOLISTAS es considerable, tanto en sus versiones "reales" (izquierda) como en los monigotes del menú de estrategias (derecha).

REGATES EN TU MANO

El control admite varias configuraciones para disfrutar del deporte rey como es debido. Aquí el balón no se conduce con los pies, sino con las manos:

1. **NUNCHAKO Y WIIMOTE.** El primero sirve para desplazar al jugador que conduce la pelota, hacer regates y chutar a puerta (agitándolo), mientras que el segundo se utiliza como puntero para "agarrar" a los otros futbolistas y tirar desmarques, con la ayuda de unas líneas imaginarias que sirven de guía.
2. **CONTROL CLÁSICO.** Se puede usar el Wiimote en horizontal o bien el mando clásico. Esta forma de jugar resulta más intuitiva y sencilla, pero pierde el encanto de poder desplazar a los jugadores a nuestro antojo.
3. **LA LICENCIA** incluye la Champions, la Copa Libertadores, la Europa League y las ligas de España, Italia, Francia y Holanda. También está la de Inglaterra, pero con sólo dos clubes "oficiales" (Manchester United y Tottenham). También hay selecciones nacionales.

Gusto por el buen fútbol

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Llega con la primera vuelta de la Liga en su recta final, pero aún estáis a tiempo de disfrutar de unos partidos llenos de calidad.

■ **Wii HA TENIDO LA SUERTE DE RECIBIR,** desde la temporada 2007-08, las mejores versiones de *Pro Evolution Soccer*, el simulador futbolístico de Konami. Este año se repite la historia con una entrega que, pese a las limitaciones técnicas, luce mucho mejor, en su vertiente jugable, que las de PS3 y Xbox 360.

Echadle la "culpa" al buen control que aporta el puntero del Wiimote en los desmarques, más intuitivo que el llamado "Teammate control" de las otras versiones. Los partidos son rápidos y fluidos, a caballo entre arcade y simulación. No obstante, hay que achacarle fallos en la IA (como las cantadas de los porteros) y en la poca variedad de cámaras para disputar los partidos.

→ **LA LIGA MÁSTER** sigue siendo la gran protagonista, a la que se une "Senda de los campeones", un modo en el que participamos en sucesivos torneos mientras fichamos y mejoramos las instalaciones de nuestro club. Asimismo, se pueden descargar actualizaciones de las plantillas. Los comentarios, bastante flojos, corren a cargo de Carlos Martínez y Maldini.

No aporta grandes novedades, pero está muy bien adaptado al Wiimote y ofrece un apartado técnico y jugable más realista que el de su gran rival, *FIFA 12*.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	82
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	88

Valoración Es continuista respecto a entregas pasadas, pero se mantiene fresco y su reducido precio invita a apostar sin dudarlo por su fichaje.

PUNTUACIÓN FINAL **87**



Los Eventos Fantasía de estas simpáticas olimpiadas se inspiran en escenarios de juegos clásicos de Sonic y Mario. Ved su origen:



Salía en: Mario Gal

PASEO ESPACIAL: el mítico encuentro con la Dinopiraña se reproduce aquí... pero ahora podemos darle "cera" con cualquier personaje. ¡Dale duro, Sonic!



Salía en: Mario Sunshine

RAFTING: ese calamar tan quisquilloso nos espera al final de una divertida prueba para cuatro jugadores. ¡Cuidado con las curvas del río!



Salía en: Sonic Heroes

ESGRIMA: el agua del Palacio Oceánico ya imponía en el original. Aquí lo hace más, pues podemos caer en ella a base de estocadas. Manteneos firmes.



Salía en: Yoshi's S

SALTO DE LONGITUD: los mundos de tela de Yoshi nos invitan a saltar. ¡Pues hacedlo lo más lejos posible! Venga, las nubes os ayudan un poco.



Salía en: Mario Kart Wii

HÍPICA: cambiamos los karts por caballos para revisitar la pradera Mu-Mu. No corráis demasiado o se romperán los huevos que lleváis en el carro de atrás...



Salía en: Sonic Adv. 2

TRAMPOLÍN: tiraos sin miedo y reproducid los movimientos que se os vayan indicando. Pero no sucumbáis al vértigo del nivel Final Rush...



Salía en: Mario Gal

VALLAS: el Peñasco indómito tenía una buena colección de interruptores. ¡Hay que pulsarlos de nuevo! Pero ahora con vallas, que tiene más chicha.



Salía en: Sonic Advent.

DISCO: en vez de lanzarlos, vamos sobre ellos. ¡Mejor! Recoged todos los animales de Wind Valley que podáis para acumular un montón de puntos.





Salía en: Sonic Heroes

BARRAS ASIMÉTRICAS: como en el original, es mejor si colaboráis. Balanceaos junto a otros compañeros de una barra a otra y tendréis bonus.



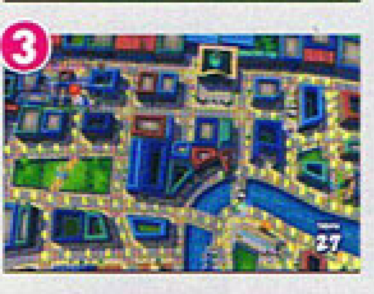
Salía en: Sonic He

SPRINT: la Autopista Bingo nos aguarda para que la recorramos metidos en unas enormes bolas. Moved el Wiimote a los lados para orientaros.









EN LA VARIEDAD ESTÁ EL DEPORTE

La nómina de "deportistas" es muy amplia. Los hay veloces, hábiles, potentes y completos:

1. HAY 20 PERSONAJES. Los de Nintendo son Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Yoshi, Wario, Waluigi, Daisy, Bowser y Bowsy. Por parte de Sega, están Sonic, Tails, Knuckles, Shadow, Metal Sonic, Eggman, Amy, Blaze, Silver y Vector. ¿Quién ganará?

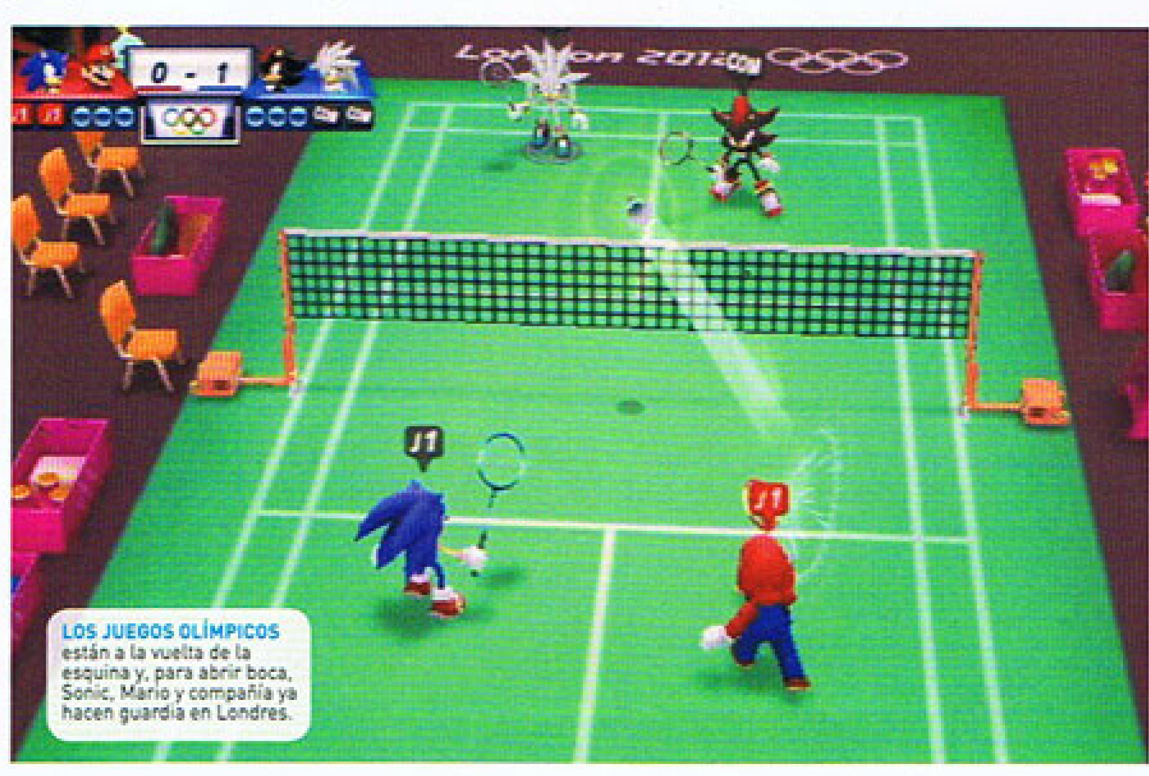
2. LOS ATAQUES ESPECIALES se activan de manera ocasional. Gracias a ellos, podemos dar un acelerón en las pruebas de correr, conferirle a la pelota de ping-pong una velocidad imparable o transformar el balón de voley playa en un objeto volante cuya trayectoria es imposible de prever.

3. "LONDRES PARA TODOS" es una especie de tablero en el que las pruebas tradicionales se combinan con minijuegos como perseguir a un shy guy, recoger monedas o buscar a un personaje. Gana el que consiga antes un cierto número de puntos en forma de pegatinas (nos dan varias por cada victoria).



Luigi

El hermano de Mario es uno de los personajes más equilibrados. ¡Mirad cómo pasa el testigo el tío!



LOS JUEGOS OLÍMPICOS están a la vuelta de la esquina y, para abrir boca, Sonic, Mario y compañía ya hacen guardia en Londres.

Mascotas al poder deportivo

MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE LONDRES 2012

Ni Bolt ni Phelps. Ni China ni Estados Unidos. El medallero de la próxima Olimpiada estará copado por "Mariolandia" y "Soniclandia", cunas de los atletas más entrañables.

■ **EL FONTANERO Y EL ERIZO MÁS FAMOSOS** se han aficionado a la sana costumbre del deporte y, por tercera vez, vuelven a medir fuerzas en Wii junto a todos sus colegas. Con motivo de los próximos Juegos Olímpicos de Londres nos proponen competir en una treintena de minijuegos que resultan divertidísimos, especialmente si se comparte superficie de juego con tres amigos, ya sea en deportes cooperativos o competitivos.

La variedad de disciplinas clásicas es considerable, a lo que se añaden los eventos de fantasía, que mezclan deporte y elementos irreales con muy buen resultado. El control varía para cada minijuego, con diferentes usos y posiciones del Wiimote. El empleo del Nunchako no es obligatorio, pero hace que pruebas como la de ciclismo en pista resulten más realistas en cuanto a los gestos. Lo incomprensible es que no sea compatible con el Wiimotion Plus, para que las acciones hubieran sido más precisas.

→ **EL APARTADO GRÁFICO ESTÁ LLENO DE COLOR,** con unos personajes que lucen bien y unos escenarios que, aunque cumplen, no nos parecen muy detallados.

Un juego así merece la pena, sobre todo, por su multijugador, pero si jugáis en solitario también hay alicientes: el primero, batir el récord olímpico de cada prueba. El segundo, las típicas tarjetas

EVENTOS DE FANTASÍA

Hay 10, con pruebas como descender unos rápidos a bordo de una balsa, hacer piruetas lanzándose desde un trampolín, sortear vallas mientras zapateamos sobre una cinta transportadora... Se juegan con el mando en posición horizontal.



DISCO homenajea a Windy Valley, el nivel que aparecía en *Sonic Adventure 1*, de Dreamcast.



SALTO DE LONGITUD mide la distancia que recorremos antes de que nos tiren al abismo.

EN EQUIPO

La cooperación es fundamental en este tipo de eventos. El uso del Nunchako es opcional, pero ayuda a manejar con mayor precisión a los personajes de turno que hay presentes en el campo.



FÚTBOL. Los partidos son frenéticos, con dos equipos de cinco integrantes. Sonic es Messi.



VOLEY PLAYA. La clave está en recibir bien. Este mate es prácticamente imparable.

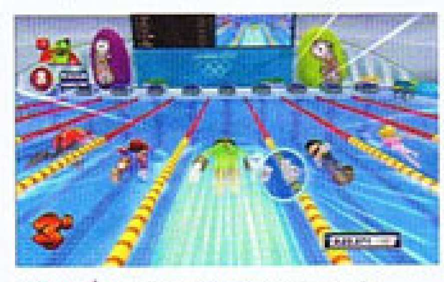


CARRERAS

El deporte en estado puro: condición física de uno contra la de los demás. Hay que agitar el mando arriba y abajo para alcanzar la mayor velocidad punta. Ni Usain Bolt, oiga.



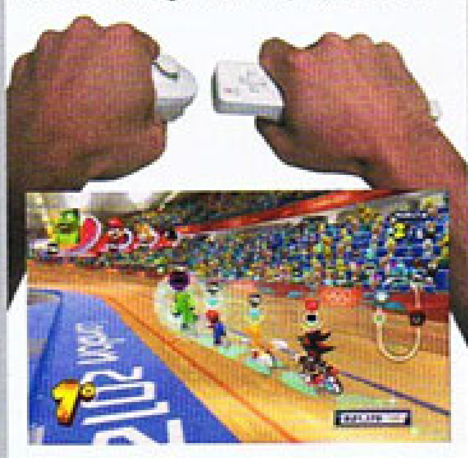
ATLETISMO. Están los 100 metros lisos, 110 vallas, relevo 4x100, lanzamiento de jabalina...



NATACIÓN. Los 100 metros son la prueba estrella, pero también hay sincronizada.

OTROS

Simular el lanzamiento de un martillo, pelotear en una mesa, apuntar a las dianas en el tiro al blanco, llevar las riendas de un caballo, hacer piruetas en las barras de gimnasia... ¡Hay de todo!



CICLISMO. El que va delante imprime el ritmo y los demás deben estar atentos a los relevos.



PIRAGÜISMO. Remar con coordinación es fundamental si queréis ser como David Cal.

de "rasca y gana" que nos dan al acabar cada evento y que sirven para desbloquear complementos con los que vestir a nuestro Mii, que también se puede utilizar como personaje jugable.

El juego repite la fórmula de las dos colaboraciones deportivas que ya protagonizaron Mario y Sonic, pero con una variedad de eventos mayor. Muy recomendable para reuniros con vuestros amigos... y relegarlos a las migajas de la plata y el bronce.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los deportes** son muy variados y la nómina de personajes, muy aceptable.
- **El multijugador** asegura risas y piques. Es lo que justifica la existencia del juego.

Lo peor

- **El nivel gráfico es limitado.** A pesar del colorido, le falta más detalle.
- **No es compatible con Wiimotion Plus,** que haría los minijuegos más completos.

Alternativas

- **Wii Sports Resort** es la mejor compilación de minijuegos de este tipo.
- **Mario y Sonic en los JJ.OO. de invierno** es del mismo estilo.
- **Mario Sports Mix** apuesta también por un surtido deportivo.

GRÁFICOS El colorido está a la orden del día, pero el grado de detalle es flojo.	75
SONIDO Las pocas voces que hay están en castellano. Las melodías cumplen.	83
DURACIÓN En solitario no os durará mucho, pero en compañía logra atrapar.	84
DIVERSIÓN Tiene unas 30 pruebas y un multijugador de lo más entretenido.	85

PUNTUACIÓN FINAL 84

Valoración

Mario y Sonic se vuelven a sumar a la vertiente de juegos sociales de Wii con una conjunción de deportes y pruebas que dan lo mejor de si al compartir Wiimote con otros tres amigos. No innova, pero es pura diversión y resulta variado.

PS3- Xbox 360 ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

12 ▪Lucha ▪Capcom ▪1-2 Jugadores ▪Castellano (textos) ▪39,95 €



EL CROSSOVER MÁS IMPACTANTE regresa con numerosas mejoras. La más notoria son los 12 personajes extra (Doctor Extraño, Phoenix Wright o Nemesis son algunos de ellos), lo que da un total de 50. ¿Queréis más? También llegan el modo Espectador, 8 escenarios nuevos con sus correspondientes melodías y el modo Galactus, en el que manejamos... lo adivináis, ¿no? Al devorador de mundos. El resto del juego es prácticamente idéntico, si bien se ha retocado el equilibrio en la efectividad de los luchadores.

Valoración Es una compra obligada si no teneis *Marvel vs Capcom 3*. Si lo tenéis... bueno, habrá quien aún así pague. **94**

PS3 - 360 | LOS SIMS 3: ¡VAYA FAUNA!

12 ▪Varios ▪EA ▪1 Jugador ▪Castellano (textos) ▪40,95 €

ESTE SIMULADOR SOCIAL permite vivir la vida de personas e incluso del perro o el gato de la familia. No faltan las acciones como construir, lograr empleos o relacionarse con otros. Incluye los "poderes karma" para ayudar o incordiar a otros Sims.



Valoración Su simulación de la vida cotidiana es muy completa y es larguísimo, aunque su desarrollo puede hacerse pesado. **79**

PS3 - Xbox 360 | WWE 12

16 ▪Lucha ▪THQ ▪1 - 2 Jugadores ▪Castellano (textos) ▪64,95 €

EL CUADRILÁTERO nos pone en los puños y las piernas de 60 luchadores como John Cena, Rey Misterio o The Miz, en combates de hasta 6 contra 6 (por relevos). Aparte de puñetazos, patadas o llaves, también hay algunos objetos para atizar.



Valoración Los luchadores lucen sólidos y la cámara da un toque televisivo, aunque el control resulta un tanto rígido. **80**

PS3 - Xbox 360 - Wii | TINTÍN: EL SECRETO DEL UNICORNIO

12 ▪Aventura ▪Ubisoft ▪1 - 2 Jugadores ▪Castellano ▪59,90 €

BASADO EN LA PELÍCULA, el juego se compone en su mayor parte de plataformas de scroll lateral. También hay momentos en que pilotamos una avioneta y una moto. Al margen de la Historia, hay cooperativo y desafíos compatibles con Kinect y Move.



Valoración El desarrollo es entretenido, aunque tiene los inconvenientes de que es poco variado y de que resulta fácil. **73**

Wii | GO VACATION

7 ▪Varios ▪Namco Bandai ▪1 - 4 Jugadores ▪Castellano ▪40,95 €

INCLUYE 50 MINIJUEGOS de lo más variados: motos de agua, quads, surf, golf, voley playa, puenting, carreras de trineos, peleas de tartas, béisbol... Para acceder a ellos, viajamos por una isla montados en patines, esquís, motos o lo que se preste.



Valoración Los minijuegos son bastante entretenidos y aprovechan el Wiimote, aunque técnicamente es muy mejorable. **71**

PS3- Xbox 360 DRAGON BALL Z ULTIMATE TENKAICHI

12 ▪Lucha ▪Namco-Bandai ▪1-8 Jugadores ▪Castellano (textos) ▪60,95 €



LA HISTORIA DE DRAGON BALL Z vuelve a repetirse en un juego uno contra uno. Se abarca toda la saga, además de un par de OVAs (el encuentro con meka-Cooler, Janemba y Hildegarn) y el combate con Omega Shenron de *Dragon Ball GT*. Además, hay un editor que nos permite crear un nuevo luchador y enfrentarlo con los personajes clásicos en un modo Historia especial. El sistema de combates ha cambiado: hay un indicador para ataques especiales que se carga al enlazar combos y otro para reaccionar a los super ataques del rival (bloquear, devolver...)

Valoración Ni el pulido apartado técnico ni el editor tapan a unos combates sosos y más repetitivos que nunca. **65**

PS3 - 360 | DYNASTY WARRIORS 7

16 ■Beat'em up ■Tecmo Koei ■1 Jugador ■Inglés ■49,95 € ■

LA ANTIGUA CHINA sigue albergando multitudinarias batallas. Con cualquiera de los más de 50 personajes, cada misión obliga a derrotar a miles de enemigos, en unas trifulcas que van a tirones y sin que sepamos ni quién nos está golpeando.



Valoración Es un simple machacabotones, y el "popping" campa a sus anchas, con enemigos que surgen de la nada. **62**

3DS | CAVE STORY 3D

7 ■Aventura ■NIS America ■1 Jugador ■Inglés ■40,95 € ■

EL JUEGO "INDIE" DE PC se adapta a 3DS para ofrecer la historia de un joven que no recuerda quién es. Combina plataformas en 2D y disparos con un estilo clásico, similar al de *Metroid*. Podemos cambiar entre gráficos modernos y otros más clásicos.

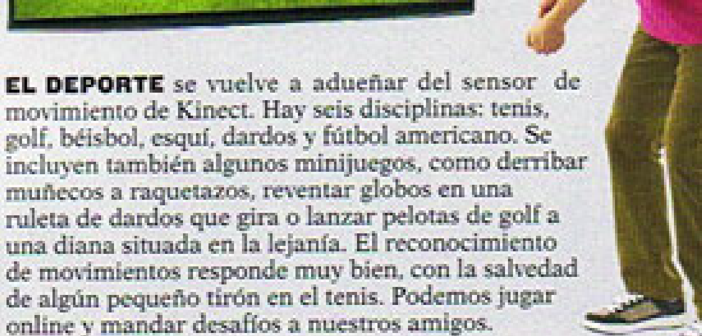


Valoración La mezcla de plataformeo y disparos se hace muy entretenida, aunque es un poco corto y gráficamente es limitado. **82**

Xbox 360
KINECT SPORTS. 2ª TEMPORADA

3 ■Deportivo ■Microsoft ■1 - 4 Jugadores ■Castellano ■49,95 € ■



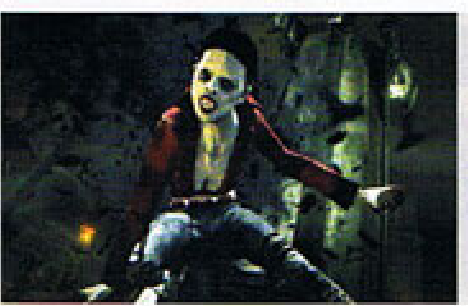


EL DEPORTE se vuelve a adueñar del sensor de movimiento de Kinect. Hay seis disciplinas: tenis, golf, béisbol, esquí, dardos y fútbol americano. Se incluyen también algunos minijuegos, como derribar muñecos a raquetazos, reventar globos en una ruleta de dardos que gira o lanzar pelotas de golf a una diana situada en la lejanía. El reconocimiento de movimientos responde muy bien, con la salvedad de algún pequeño tirón en el tenis. Podemos jugar online y mandar desafíos a nuestros amigos.

Valoración Una de las opciones más interesantes del catálogo de Kinect. Los seis deportes están muy logrados. **82**







LA ESTÉTICA es más oscura que en el original, aunque mantiene toques de humor. Volvemos a jugar en New Marais, pero no vemos toda la ciudad.

PS3 | 16 ■ Aventura ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 9,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

INFAMOUS 2 FESTIVAL OF BLOOD

Si Bela Lugosi se convirtió en Drácula y Chiquito en Brácula... ¿qué saldrá al vampirizar a todo un superhéroe?



Cole

Mordisco mediante, el héroe tiene un aspecto más amenazador que nunca. Más incluso que los de Crepúsculo.

■ **COLE MCGRATH, EL PROTA DE LA SAGA** *Infamous*, se enfrenta a una aventura creada con el pasado Halloween como excusa (por cierto, este es un juego independiente, no necesitáis tener ninguna de las aventuras en disco). Un vampiro le ha pegado un "muerdo" y, antes de que se convierta por completo en un no-muerto, intentará detener al resto de dientilargos que amenazan a los habitantes de New Marais.

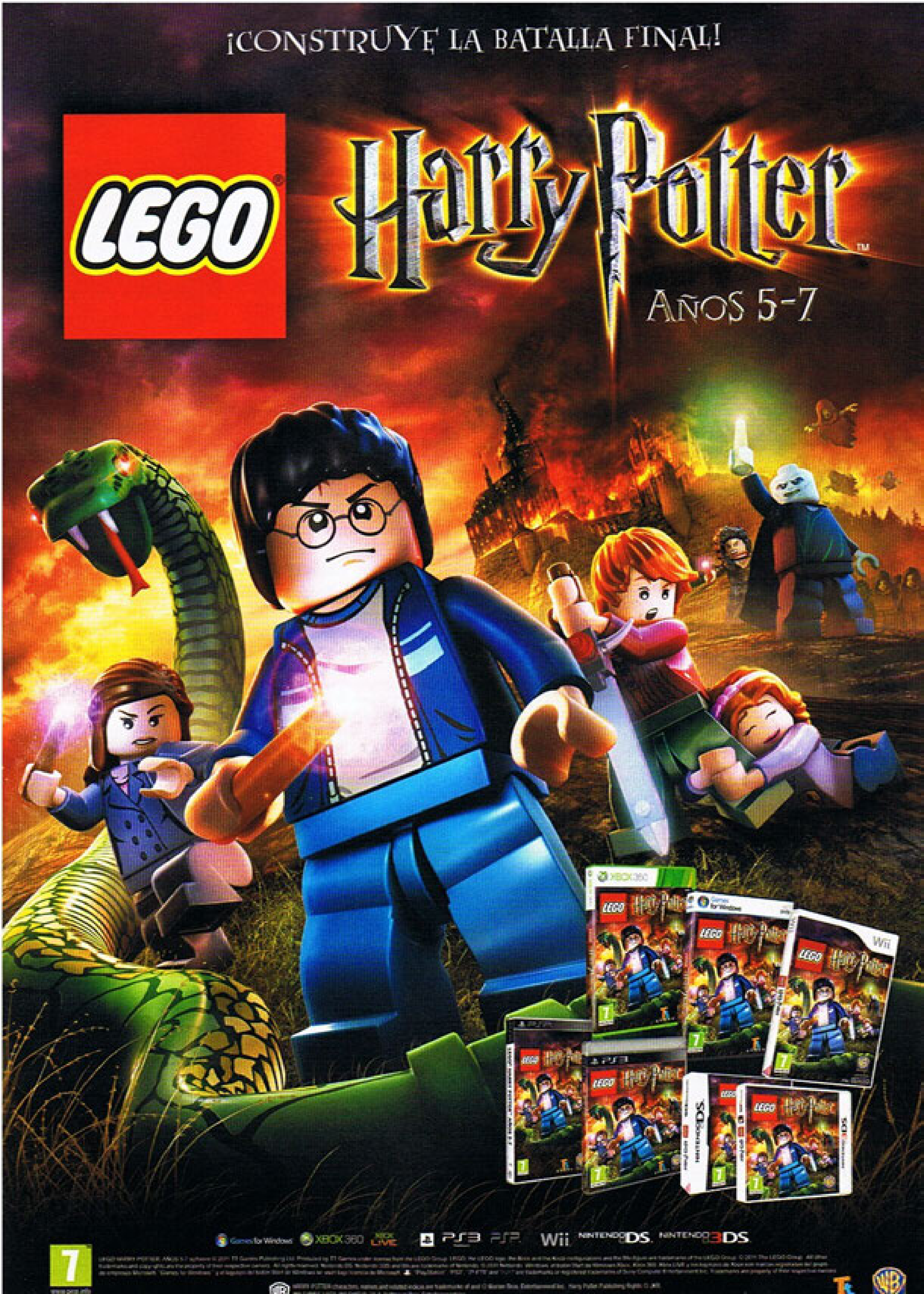
→ **EL SISTEMA DE JUEGO CAMBIA** respecto a *Infamous 2*. Podemos volar, pero a cambio estamos obligados a chupar sangre a los pobres ciudadanos para permanecer con vida. También podemos buscar 100 vasos canopos o usar el editor de misiones... pero no hay nada más, con lo que la experiencia acaba en 2 horas.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	91
■ SONIDO	86
■ DURACIÓN	50
■ DIVERSIÓN	86

Valoración La mecánica de juego y la ambientación convencen, a pesar de que la aventura es demasiado corta. Bueno, tampoco es cara...

PUNTUACIÓN FINAL 81


¡CONSTRUYE LA BATALLA FINAL!
LEGO
Harry Potter
AÑOS 5-7
Games for Windows
XBOX 360
PS3
PSP
Wii
NINTENDO DS
NINTENDO 3DS
7



PS3-PSP
SILENT HILL

16 ■ Aventura ■ Konami ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 6,99 € ■ Contenido:

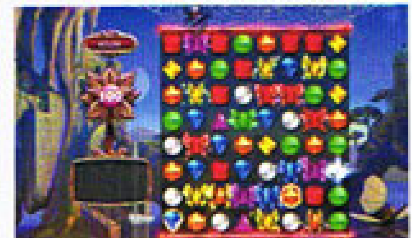
SENTIMOS NUESTROS PRIMEROS ESCALOFRÍOS con *Silent Hill* allá por 1999, cuando la saga se estrenó en PlayStation. Ahora ese mismo juego llega a PS3 y PSP tal cual lo vimos en la consola de 32 bits. El protagonista, Harry Mason, llega al misterioso pueblo de Silent Hill en busca de su hija. A partir de ahí se ve envuelto en una angustiosa aventura de terror donde se combinan los puzles, la exploración y los combates. Estos últimos no tienen tanto peso como en otros "survival horror", pues aquí el miedo llega a partir de su atmósfera: sonidos en la distancia, escenarios que se deforman a medida que el pueblo enloquece... Sus misteriosos personajes y la historia ramificada nos atraparon en su momento (le dimos un 92 en nuestro análisis original) y siguen haciéndolo hoy día.

Valoración Los gráficos y el control están anticuados, pero la ambientación y la trama aún sirven de referencia a otros juegos. **84**

PS3-360 | BEJEWELED 3

3 ■ Puzle ■ PopCap ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 15 € / 1200 ₵

LAS ADICTIVAS JOYAS regresan con 8 modos de juego y 40 retos dentro del modo Misión, que nos van enseñando nuevos truquillos para convertirnos en unos "máster". Atentos también al modo Póker o a las distintas pruebas contrarreloj.

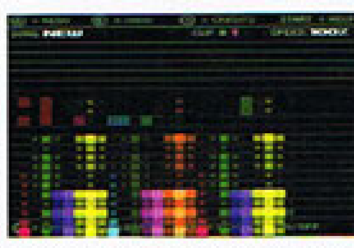


Valoración Jugar con pad no es todo lo cómodo que nos gustaría, pero la mecánica sigue siendo irresistible. **82**

3DS-DSi | RYTMIK: RETROBITS

3 ■ Editor ■ Cinemax ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 800 DP

EL EDITOR MUSICAL HA VUELTO (ya vimos la edición normal y la rock) con un nuevo planteamiento: ahora tenemos que componer melodías que suenen al estilo "chiptunes", como en los videojuegos antiguos. A base de pequeños clips de audio vamos creando las melodías y las almacenamos (podemos guardar hasta 255 composiciones) para escucharlas o pasárselas a un colega. También incluye 10 composiciones de referencia.



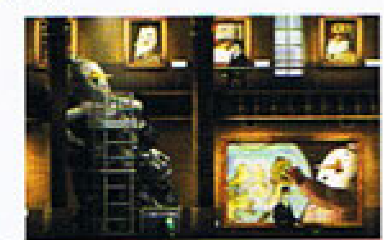
El principal problema del título es que resulta algo complicado de dominar. Está orientado a gente que ya haya compuesto en el pasado... o esté dispuesta a echar horas por un tubo.

Valoración No es un producto para todos los públicos, pero los más melómanos y pacientes sabrán sacarle el jugo. **77**

PS3 | ROCKETBIRDS

12 ■ Plataformas ■ Ratloop ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 9,99 €

UN MALVADO EJÉRCITO DE PINGÜINOS está sometiendo a la antaño próspera Albatropolis. Sin embargo, el gallo Rocketbird se ha puesto gallito (ejem) y decide plantar cara a esos malosos tan elegantes. Así da comienzo un juego de plataformas en dos dimensiones en el que importa tanto saltar bien como tirotear a todos los enemigos que aparezcan. Por suerte, el arsenal es enorme y nuestro plumífero héroe tiene ágiles movimientos



de esquiva. Sin embargo, sorprende que solo podemos apuntar hacia delante y no se nos permite saltar y disparar a la vez. Al menos su cachonda presentación lo compensa.

Valoración Técnicamente está cuidado y tiene buenos golpes de humor, si bien parece quedarse corto en la variedad de retos. **78**

PS3-360 | DUNGEON DEFENDERS

12 ■ Estrategia ■ Trendy ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 15 € / 1200 ₵

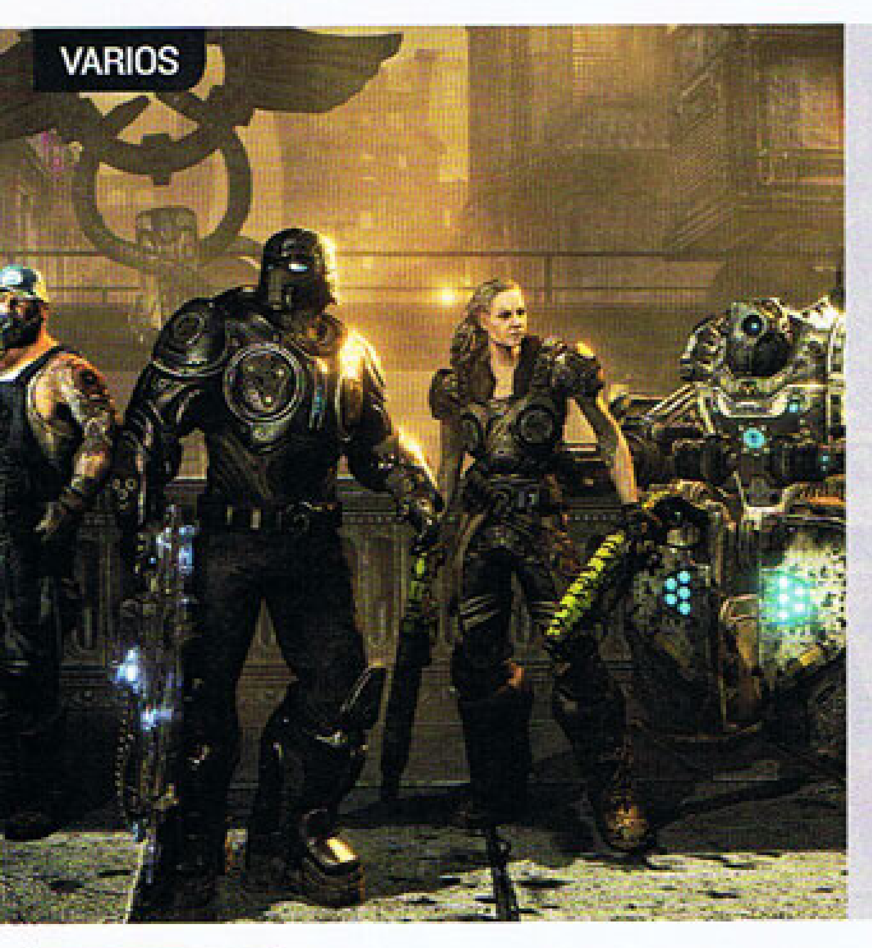
LA TIERRA DE ETHERIA está bajo ataque, así que hemos de crear a un héroe que la defienda. Elegimos entre cuatro clases, cada una con sus poderes: mago, guerrero, monje y elfa. A partir de aquí comienza un juego a medio camino entre los tower defense como *Plantas contra Zombis* y un modo Horda como el de *Gears of War*, pero con subidas de nivel.



Valoración Visualmente y en lo jugable está por encima de la media. Eso sí, solo mola en cooperativo (local u online). **81**


WINTER SPORTS
FEEL THE SPIRIT 2012
VE MÁS ALTO.
VE MÁS RÁPIDO.
DALO TODO.
SÉ EL PRIMERO.
dtp entertainment AG
ARTS
NINTENDO 3DS
Winter Sports 2012 – Feel the Spirit © dtp entertainment AG. All rights reserved. Developed by Independent Arts Software GmbH. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. © 2011 Nintendo. Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en nintendo3ds.es
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D
CONSOLA NINTENDO 3DS
Antes 249€ Ahora 169€* en worten
TRES NUEVOS COLORES
* PVP de la consola Nintendo 3DS en Worten. Juego no incluido.
NINTENDO 3DS. COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE NINTENDO DS.





GEARS OF WAR 3
Xbox 360 | Precio: 800 € - Espacio: 1,42 Mb.

Mando de Horda

VARIOS MAPAS NUEVOS para el modo Horda (incluido un "remake" del conocido escenario Camino de Sangre), dos nuevos paquetes de diseño de armas y tres personajes más para el multijugador (Bernie, Guardia Ónice y Big Rig Dizzy) es lo que incluye este completo pack, además de 250 puntos de logros extra. Ojo, este contenido es gratuito para los que se hayan suscrito previamente al pase de temporada del juego. ¡No lo compréis dos veces!

VALORACIÓN ★★★★★



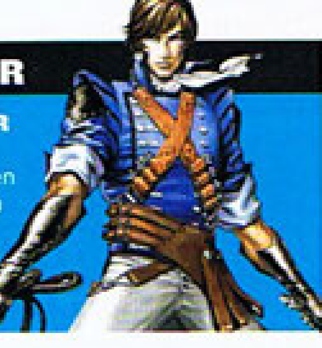


CASTLEVANIA: HARMONY OF DESPAIR
PlayStation 3
1,99 € y 2,99 €, respectivam.

Simon y Richter

EL JUEGO ACABA DE LLEGAR a PS3 y estos dos personajes ya están descargables. El primero en su versión más "retro" y pixelada y el segundo, algo más moderno. Cada uno, con sus armas.

VALORACIÓN ★★★★★





DEAD ISLAND
PS3-Xbox 360 | 9,99 €/800 €

Bloodbath Arena

4 NUEVOS ESCENARIOS en los que resistir oleadas de zombis (en solitario o cooperativo) son el principal reclamo de este pack, que también incorpora un nuevo arma: la bomba de onda cerebral. Además, podemos "mudar" puntos de experiencia y objetos a la aventura principal.

VALORACIÓN ★★★★★



DEAD RISING OFF THE RECORD
PS3-Xbox 360 | 4,99 €/400 € - 540 Kb

Modo Debug

MONTONES DE CONFIGURACIONES especiales (incrementar los PP, activar el modo Dios o el modo Cabezón, desactivar la IA de los zombis, etc.) es lo que ofrece este pack. Son opciones muy divertidas, pero hace unos años era común incluir gratis este tipo de modos con el juego...

VALORACIÓN ★★★★★



SAINTS ROW THE THIRD
PS3 | 2,49 €

Pack Nyte Blade

EL PERSONAJE DE CÓMIC que aparece en el juego tiene su propia línea estética. Con este pack os hacéis con dos vehículos nuevos (un coche y una moto) y dos atuendos: el de monaguillo y el de Canonesa Sangrienta, que ya salía en una misión. A nosotros nos gusta más el segundo...

VALORACIÓN ★★★★★



WARHAMMER SPACE MARINE
PS3-Xbox 360 | Gratis - 336 Mb

Exterminatus

UN NUEVO MODO COOPERATIVO para hasta cuatro colegas se incorpora a la mecánica de todos los modos multijugador. Podemos usar todas las ventajas y efectos de personalización. Además, la experiencia que ganemos en este modo se acumula en nuestro total.

VALORACIÓN ★★★★★

PlayStation Network

PlayStation Move

GOLDENEYE
RELOADED 007

PERSONAJE EXCLUSIVO

HUGO DRAX
Y
PISTOLA LÁSER MOONRAKER

Solo en PlayStation®3

VUELVE LA AVENTURA DE BOND
QUE DIÓ COMIENZO A TODO



www.GoldenEyeGame.com www.facebook.com/GoldenEyeGame

4 NOVIEMBRE 2011





DEMOS

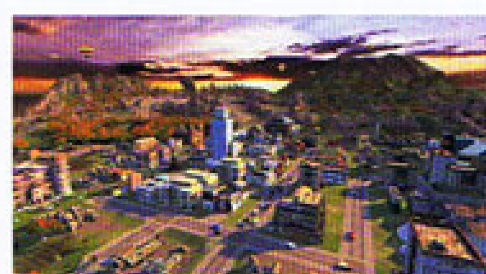
MEDIEVAL MOVES

El juego exclusivo de Move más ambicioso (¿recordáis su presentación durante el pasado E3?) había quedado en el olvido durante varios meses, pero acaba de ponerse a la venta y, por supuesto, también trae consigo una demo en la que podéis superar un capítulo para probar su particular mecánica de juego y la compatibilidad con las 3D estereoscópicas. ¿Será éste el acicate que necesita Move para estas próximas navidades?



RAYMAN ORIGINS

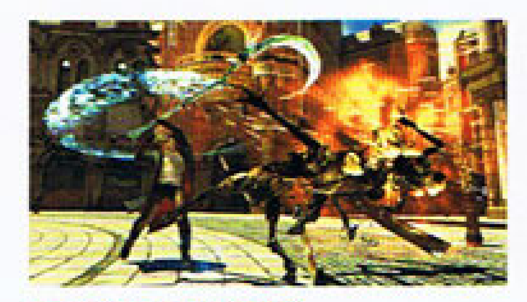
El regreso a las 2D del héroe ha generado mucha expectación. Si queréis comprobar si está a la altura del "hype", meteos en esta demo, que incluye los niveles Jungla Salvaje y Golosolandia. Está disponible tanto para PlayStation 3 como para Xbox 360.



TROPICO 4

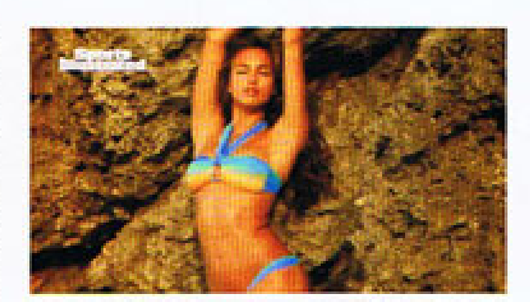
El Presidente vuelve al mando de Tropico. Probad las nuevas habilidades (más superpoderes y la posibilidad de asignar ministros), así como el renovado motor gráfico de uno de los títulos de estrategia más desenfadados que existen.

MULTIMEDIA



DEVIL MAY CRY

El lavado de cara de Dante no ha convencido a todos, pero con este nuevo vídeo para PS3 y 360 podéis comprobar si la acción es tal y como la esperáis. Es el mismo tráiler que se mostró en el Tokyo Game Show.



NEED FOR SPEED: THE RUN

Las chicas del juego se muestran en esta comparativa "real versus virtual", con clips de las sesiones de fotos para Sports Illustrated. Sale también algún coche, pero no sabemos si os vais a fijar en ellos...



MAX PAYNE 3

En un tráiler al más puro estilo Rockstar se nos presenta un primer vistazo a la historia del juego y al nuevo entorno en el que jugaremos: Sao Paulo. No sale mucho tiempo bala, pero todo se andará.

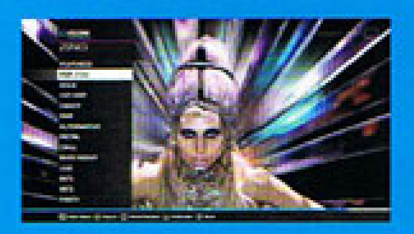


SKYRIM

En el interesante documental El Sonido de Skyrim se nos cuenta cómo se diseñó y grabó la espectacular banda sonora del juego. Sorprende la cantidad de trabajo que hay tras algo tan aparentemente sencillo.

NOTICIAS

VIDZONE, CORREGIDO Y AUMENTADO



El reproductor de vídeo por streaming de PS3 ha cambiado completamente de aspecto y adquiere nuevas características para resultar más funcional (falta le hacía, todo sea dicho). Incorpora una distribución más variada por géneros, conectividad con Facebook y un buscador muy preciso.

LOS IMPOSTORES LLEGAN A GOTHAM

Ha dado algún tumbo que otro, pero por fin se ha confirmado que el juego descargable *Gotham City Impostors* (un juego de acción multijugador inspirado en el universo Batman) se pondrá a la venta para PS3 y 360 el próximo 10 de enero.

3DS Y SUS VÍDEOS MUY INTERESANTES

La sección Nintendo Video de 3DS sigue creciendo con vídeos en 3D creados por la revista Muy Interesante. En total se incluirán nueve documentales (con temáticas tan distintas como el antiguo Egipto o la aviación), todos ellos gratuitos.

UNA AMPLIACIÓN PARA HOME

El entorno virtual PlayStation Home crece con cuatro nuevos entornos, cada uno con su ambientación y minijuegos propios: Action, Sportswalk, Adventure e Indie Park. El resto de lugares ya conocidos, como la Plaza Home, se han rediseñado, pero se mantienen los minijuegos de bolos o ajedrez preexistentes.

La web del mes



EL VIAJE DEL HÉROE

En **http://www.youtube.com/watch?v=6oQE1JRj88I** veréis un vídeo "made in Nintendo" en el que el mayor fan de *Zelda* de nuestro país muestra su ingeniosa animación y conoce a los creadores de esta mítica saga.



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Puesto	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Uncharted 3	PS3	!	-	1
2	Metal Gear Solid 4	PS3	↑	4	5
3	Final Fantasy VII	PSONE	↓	2	11
4	Battlefield 3	PS3 - XBOX 360	!	-	1
5	CoD Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360	!	-	1
6	Assassin´s Creed: La Hermandad	PS3 - XBOX 360	↓	5	12
7	Gears of War 3	XBOX 360	↑	8	2
8	Forza Motorsport 4	XBOX 360	!	-	1
9	Batman: Arkham City	PS3 - XBOX 360	!	-	1
10	Infamous 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS



1 Elder Scrolls V Skyrim
PS3 - XBOX 360
Cuando leáis estas líneas el juego ya estará en la calle, pero antes nos habíais dejado clara vuestra impaciencia.
FECHA: YA DISPONIBLE



2 GTA V
PS3 - XBOX 360
Tan sólo un breve tráiler ha necesitado Rockstar para revolucionar el mundo de los videojuegos con el anuncio de su próximo *GTA*.
FECHA: SIN DETERMINAR



3 Mass Effect 3
PS3 - XBOX 360
La tercera entrega de uno de los RPG más "galácticos" de la presente generación de consolas está cada vez más cerca. ¡A ver si aterriza ya!
FECHA: MARZO



4 RE: Operation Raccoon City
PS3 - XBOX 360
La acción más intensa llegará a Raccoon City, donde los zombis recibirán mucho más plomo de lo acostumbrado.
FECHA: 2012



5 Saints Row: The Third
PS3 - XBOX 360
Otro título que suponemos que ya os habréis comprado, porque era uno de vuestros favoritos antes de salir.
FECHA: YA DISPONIBLE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... FIFA 12

La valoración de Hobby Consolas (nº 242) fue de 94.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Demasiado arcade
Edu Villanueva

"Parece un vídeo realista de fútbol más que un simulador. Los gráficos de los menos «famosos» dejan mucho que desear".

NOTA **88**



Bueno pero mejorable
Julio Schimbator

"El mejor simulador de fútbol por el momento y, aunque el motor de físicas está trabajado, aún tiene fallos, a veces exagerados".

NOTA **92**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

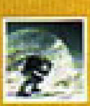
PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	**Super Mario Galaxy 2** Wii	97	97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	100/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de GTA plasmada en el antiguo Oeste"
3	**Halo: Reach** XBOX 360	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula Halo"	9,5/10 "La verdadera continuación de Halo 3. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	**Gears of War 3** XBOX 360	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	95/100 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	**Uncharted 3** PS3	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	90/100 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	**Zelda: Ocarina of Time 3D** 3DS	92	94/100 "Una experiencia cargada de emociones"	37/40 "Vivir esta aventura en una portátil es alucinante"	100/100 "Acerca un gran clásico a los nuevos jugadores"	9,3/10 "Nuestra forma favorita de jugar a esta aventura"	85/100 "La versión definitiva de un clásico"	-/10 Nota aún no disponible
7	**Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo
8	**Forza Motorsport 4** XBOX 360	90	94/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	38/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	95/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	9,3/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia fresca"	85/100 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	8/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
9	**Dark Souls** PS3 - XBOX 360	90	93/100 "Divierte como pocos, pero gráficamente flojea"	37/40 "Un RPG solo apto para los jugadores más duros"	90/100 "Un juego profundo y repleto de posibilidades"	8,8/10 "Logra enganchar a pesar de su enorme dificultad"	95/100 "Un RPG extraordinario que nos lleva a un mundo mágico"	9/10 "Genial, aunque su dificultad roza el masoquismo"
10	**Xenoblade Chronicles** Wii	90	90/100 "El argumento atrapa y la libertad es total"	36/40 "Uno de los mejores RPG que ha pasado por Wii"	90/100 "El mejor RPG japonés de esta generación"	-/10 Nota aún no disponible	90/100 "Un juego de rol sublime que moderniza el género"	9/10 "Una inyección de creatividad para una consola necesitada"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

Un juego redondo
Nicolás García

"Jugabilidad que engancha, modo carrera, licencias, desafíos, online, virtual pro, estrategia.... muy redondo y perfecto".

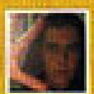
NOTA 96



Le faltan novedades
Kike Marqués

"Sigue siendo el mejor juego de fútbol, pero las nuevas plantillas y una cuantas mejoras no justifican su elevado precio".

NOTA 90



El fútbol es así
Edinho Vaamonde

" Un método de defensa pulido, mejores gráficos que *FIFA 11* y unas celebraciones muy trabajadas. El juego más real hasta ahora".

NOTA 96



Una compra obligada
Maki Granaino

"Si eres fan de los juegos de fútbol no debes perdértelo, es un juego realista al máximo y que lo disfrutarás durante meses".

NOTA 94

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

BATTLEFIELD 3

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción



PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	Nota	Precio
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	69,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up	Nota	Precio
1 Call of Duty MW 3 (!)	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3 (!)	91	69,95 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations (!)	87	59,90 €

Velocidad	Nota	Precio
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	65,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	Nota	Precio
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	63,90 €

Rol	Nota	Precio
1 Skyrim (!)	96	63,90 €
2 Mass Effect 2	95	29,90 €
3 Final Fantasy XIII	95	19,90 €

Lucha	Nota	Precio
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3 (!)	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	Nota	Precio
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

COD: MODERN WARFARE 3

La franquicia bélica regresa con una nueva ración de guerra "moderna". Mantiene los elementos que han encumbrado a la saga y su campaña es corta, pero épica. Pero donde nuestras PS3 y 360 van a echar humo es en el genial online.



Wii

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 Zelda Skyward Sword (!)	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up	Nota	Precio
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	28,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad	Nota	Precio
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol	Nota	Precio
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012 (!)	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	39,95 €

Rol	Nota	Precio
1 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
2 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €
3 Little King´s Story	90	39,95 €

Lucha	Nota	Precio
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos	Nota	Precio
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres (!)	84	54,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

ZELDA SKYWARD SWORD

Que Link nos traiga una nueva aventura siempre es sinónimo de calidad, pero si encima es tan, tan, tan buena como *Skyward Sword*, entonces se convierte en una auténtica obra maestra. Un juego totalmente indispensable.



XBOX 360

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 AC La Hermandad	95	29,90 €
5 Gears of War 3	94	64,90 €
5 Batman Arkham City	94	61,50 €

Shoot'em up	Nota	Precio
1 Halo: Reach	96	29,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3 (!)	95	70,95 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Sonic Generations (!)	87	59,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad	Nota	Precio
1 Forza Motorsport 4	94	65,95 €
2 F1 2011	92	59,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	Nota	Precio
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	63,90 €

Rol	Nota	Precio
1 Skyrim (!)	96	63,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	19,90 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €

Lucha	Nota	Precio
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3 (!)	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	Nota	Precio
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

SKYRIM

Complejo, variado, mastodóntico... podríamos completar este cuadro únicamente con calificativos positivos, pero incluso así nos resultaría complicado nombrar todas las virtudes que Bethesda ha reunido en este RPG. Si os gusta el rol y tenéis PS3 o Xbox 360, id corriendo a por él a la tienda.

→ PSP



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	9,90 €
4 God of War: Chains...	95	9,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	9,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	9,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	19,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	19,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	29,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	9,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	19,90 €
3 Soul Calibur	90	19,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

✪ El juego del mes



GTA: VICE CITY STORIES

Tras el anuncio de lanzamiento y el primer trailer de *GTA V*, la saga más importante de Rockstar vuelve a estar de plena actualidad. Por eso, mientras seguimos especulando con todos los detalles de la próxima entrega, os proponemos volver a disfrutar de este juegazo, sin duda uno de los mejores del catálogo de PSP.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90 €
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

✪ El juego del mes

P. LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

El Profesor Layton está a punto de regresar a la portátil (el mes que viene analizaremos su nueva aventura). Mientras, os proponemos que vayáis "desperezando" la mente con los puzles de *El Futuro Perdido*, el segundo juego de su saga.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
3 RE The Mercenaries	82	45,95 €
4 Cave Story 3D !	82	40,95 €
5 Samurai Warriors Chr.	81	51,90 €
6 Lego Star Wars III	78	50,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	87	45,95 €
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
3 Sports Island	71	39,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land !	93	45,95 €
2 Rabbids 3D	75	45,95 €
3 No disponible	—	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Kart 7 !	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 No disponible	—	

Simulador	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Steel Diver	60	45,95 €
3 No disponible	—	

Rol	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	—	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 No disponible	—	

Habilidad	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €
3 No disponible	—	

Varios	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €
3 Sudoku 3D	50	39,95 €

✪ El juego del mes



SUPER MARIO 3D LAND

Mario aterriza en 3DS y lo hace por todo lo alto: con un apartado técnico brillante, un inteligente uso de la pantalla 3D y el giroscopio, y toneladas de diversión. No os lo podéis perder.

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	NBA Jam On Fire Edition	1200	851 MB



Rotor ´Scope
Da gusto ver que títulos españoles dan tan buenos resultados como esta aventura "puzlesca".

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Kodu Game Lab	400	149 MB
2	Rotor´Scope	240	96 MB
3	Artoon	400	26 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Cthulhu Saves the World	240	149 MB

Store PS3 + PSP

CLÁSICOS PS: Los originales de la primera PlayStation

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Tekken 2	4,99 €	600 MB
4	Tomb Raider II	4,99 €	600 MB
5	Silent Hill	6,99 €	N/D



Angry Birds
¿Quién no ha caído en la tentación de probar este famoso "hit"? Pues también lo tenéis en PSP.

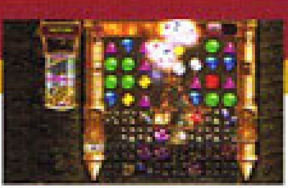
MINIS: Juegos de poco tamaño... y precio

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB
5	Bejeweled 3	15 €	N/D



Bejeweled 3
No os dejéis engañar por su inofensivo aspecto. Este juego de inteligencia te atrapa como pocos.

Canal Tienda Wii

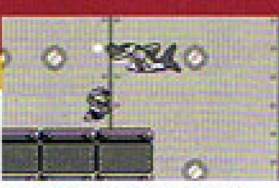
Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
4	Tetris Party Live	500 WP	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	800 WP	121 Bloques



S. Mario Land 2 (3DS)
Muchos han pasado desde que nació esta aventura, pero sigue siendo un plataformas de tomo y lomo.

Canal Tienda 3DS

3DS WARE: Novedades y clásicos, rediseñados para 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Land 2 (GB)	4 €	44 bloques
3	Zelda: Four Swords Advent.	Gratis	60 bloques
4	Kirby´s Dream Land (GB)	4 €	40 bloques
5	3D Classics: Twinbee	5 €	N/D

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Uncharted 3	PS3
2	Gears of War 3	XBOX 360
3	Forza Motorsport 4	360
4	Gran Turismo 5	PS3
5	FIFA 12	XBOX 360
6	Batman: Arkham City	PS3
7	Singstar	PS3
8	Zelda Skyward Sword	Wii
9	Saints Row 3	XB 360
10	Metal Gear Solid 4	PS3

Javier Abad

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Uncharted 3	PS3
3	Gears of War 3	XBOX 360
4	Zelda Skyward Sword	Wii
5	Batman: Arkham City	PS3
6	Super Mario 3D Land	3DS
7	Red Dead Redemp...	360
8	FIFA 12	XBOX 360
9	Skyrim	PS3
10	L.A. Noire	PS3



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Uncharted 3	PS3
5	Batman: Arkham City	PS3
6	Skyrim	PS3
7	Battlefield 3	XBOX 360
8	Gran Turismo 5	PS3
9	Gears of War 3	XBOX 360
10	Zelda Skyward Sword	Wii



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Super Mario Galaxy 2	Wii
7	Saints Row 3	XBOX 360
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Sonic Generations	360
10	Gears of War 3	XBOX 360

1	Uncharted 3	PS3
2	Gears of War 3	XBOX 360
3	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360
4	Batman: Arkham City	PS3 - XBOX 360
5	Zelda Skyward Sword	Wii

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Luchar en el frente

¿Listos para entrar en combate? Solo los más valientes son capaces de sobrevivir a estas batallas en primera persona.

PS3 - Xbox 360 70,95 €

1 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

La Tercera Guerra Mundial es el escenario ficticio al que nos traslada la campaña de la última entrega de la saga. Allí nos esperan unas misiones repletas de acción y espectacularidad técnica. ¡Y un modo online tan soberbio como de costumbre!

PS3 - Xbox 360 69,95 €

2 BATTLEFIELD 3

En este conflicto hemos de hacer valer nuestra veteranía, ya que tan pronto nos vemos inmersos en una emboscada como nos toca pilotar un caza.

PS3 - Xbox 360 29,90 €

3 OP. FLASHPOINT: RED RIVER

La estrategia es clave en cualquier batalla, y en este juego hay que tomar las decisiones correctas si queremos progresar con nuestra escuadra.



PS3 - Xbox 360 19,95 €

4 BROTHERS IN ARMS: HELLS...

Para luchar contra los Nazis de la Segunda Guerra Mundial esta unidad de paracaidistas está dispuesta a dejarse la piel en el campo de batalla.



PS3 - Xbox 360 29,95 €

5 MEDAL OF HONOR

Siguiendo la estela de otros títulos, esta saga, que se estrenó en PSX, cambia la 2ª Guerra Mundial por un conflicto "moderno"... pero igual de intenso.

MEJORA TU CONSOLA



Todo listo para jugar

■ Nombre: Essential Kit
■ Compañía: Kaos ■ Consola: PS3
■ Precio: Desde 37,95 €

Son habituales los kits de accesorios, que ofrecen un poco de todo, para estrenar una consola portátil. Sin embargo, para las de sobremesa no abundan. Este pack para PS3 es la mar de interesante, ya que además de incluir una bolsa bastante sencilla (con partes acolchadas), también viene con otros accesorios muy prácticos, como una base, un mando a distancia para contenidos multimedia y un cable HDMI. Incluye además dos fundas de goma para el Dual Shock. En **www.kaosvideogames.es**.



■ Valoración ★★★



Un mando que arde

■ Nombre: Blackfire controller ■ Compañía: Ardistel
■ Consola: PS3 ■ Precio: 39,95 €

Cada vez encontramos más mandos para PS3 capaces de competir con los oficiales. Para lograrlo, hay dos características fundamentales: batería recargable y Bluetooth. Este cumple, y además la batería se puede extraer para cambiar por otra. Es más grande que el Dual Shock, pero resulta muy cómodo. Podéis echarle un vistazo en **www.ardistel.es**.

■ Valoración ★★★★

Curvas en el aire

■ Nombre: Volante inalámbrico ■ Compañía: Microsoft
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 49,95 €

Está claro que ofrecer nuevas formas de control es una dinámica constante entre los fabricantes de consola. En este caso, Microsoft realiza una apuesta realmente curiosa: la compañía ha creado un volante inalámbrico compatible con cualquier juego de coches (a diferencia de Kinect, que debe ser compatible). Es curioso, porque la experiencia no es demasiado diferente a usar los mandos de Wii o PS3 con gestos en juegos de velocidad. Lo malo es que si eso nunca nos entusiasmó en las consolas de Nintendo y Sony, ahora no es diferente. Mejor apostar por un volante "de verdad". Más información en **www.xbox.com/es.**

■ Valoración ★★



Oídos rediseñados

■ **Nombre:** Headset ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 49,95 €

Microsoft continúa adaptando los accesorios oficiales al diseño actual de la consola. Siguiendo la línea habitual a la que ya se han sumado los mandos, el nuevo headset es negro y brillante. Sin embargo, en lo que más ha mejorado es en tamaño y peso, así que ahora es mucho más cómodo. Más información en **www.xbox.com/es**.

■ Valoración 

NO LO PIERDAS DE VISTA

CASCOS

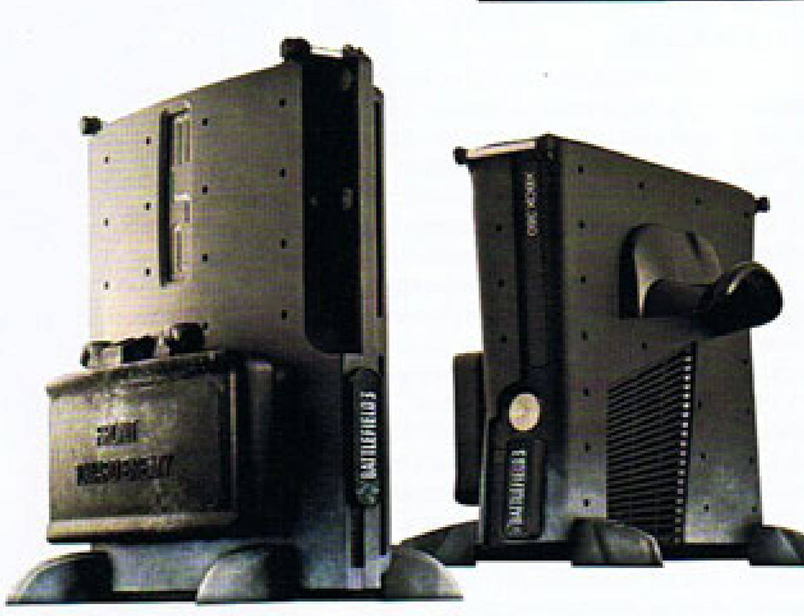
Sonido, ¿con o sin cables?

■ **Nombre:** GamesCom X95 y X40 ■ **Compañía:** Plantronics
■ **Consola:** Xbox 360 y PS3 ■ **Precio:** 59,99 € y 99,99 €

Plantronics ha presentado su nueva línea de auriculares para jugar online con Xbox 360 y PlayStation 3. Destacan los modelos X95 y X40, los más avanzados. Sin embargo, en su web **www.plantronics.com** podéis encontrar modelos más económicos. El primero es completamente inalámbrico, con una autonomía de unas 20 horas (usa pilas AAA) y el segundo tiene cable. En ambos casos, cuentan con cabezales que aíslan del ruido, controles de voz y audio integrados en el casco y micrófono plegable.

■ Valoración ★★★★





La guerra lo envuelve todo

■ **Nombre:** Carcasa Battlefield
■ **Compañía:** Koch Media/Calibur11
■ **Consola:** Xbox 360 y PS3 ■ **Precio:** 89,95 €

Las carcasas de Calibur11 quieren ser el referente para proteger y decorar consolas. Tras el lanzamiento de la oficial de *Gears of War 3*, es la guerra de *Battlefield 3* la que inspira una espectacular carcasa. Desde un punto de vista funcional, es igual: dos piezas de plástico muy sencillas de colocar a través de dos tornillos y una pestaña para colgar el mando. En este caso está teñida de camuflaje y lleva una granada adherida. Además, no solo la podéis encontrar para Xbox 360 sino también para PS3. Buscadla en la página web del distribuidor: **www.kochmedia.es.**

■ Valoración ★★★☆

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

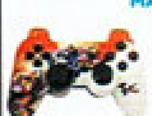
PLAYSTATION 3



MANDO PS MOVE
Una nueva forma de control.
39,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH
El volante de referencia de PS3.
349 €



MANDO INDECA MOTO GP
Vibración y sixaxis de calidad.
39,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER
La mejor forma de pelear.
149,99 €



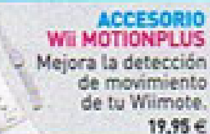


AURICULAR "HEADSET" MILOS-9
Habla online y sin cables.
22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €



ACCESORIO WII MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €

MANDO LA ROJA
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €



INDUCCIÓN DUAL CHARGER
Carga 2 mandos sin conexiones.
29,95 €

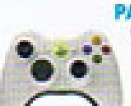
XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



AURICULARES EARFORCE DELTA
Los auriculares oficiales de MW3.
249,90 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €



ADAPTADOR WIRELESS
Compatible con 802.11 n y PS3.
59,95 €

TODO PARA SOBREVIVIR EN STEELPORT

SAINTS ROW THE THIRD

Los Saint vuelven a las andadas, y nosotros os damos las claves para ser los amos de la ciudad: repasamos el modo historia, misiones secundarias, coleccionables y logros.

MODO HISTORIA

El modo historia lo forman cuarenta y siete misiones repartidas en tres capitulos distintos. ¡Vamos a recorrerlas una por una!

Capítulo 1

UN BUEN GOLPE QUE SE JODE. En esta primera misión nuestro objetivo es llegar a la caja fuerte de un banco. Por el camino tendremos que ir liquidando a varios guardias de seguridad hasta llegar a ella. En la parte final de la misión deberemos deshacernos de unos cuantos SWAT que llegan para impedir el golpe [1]. **Logro: Guita.**

LIBRE... EN CAÍDA LIBRE. Esta misión tampoco tiene nada de especial. Empezaremos eliminando a unos cuantos miembros de bandas dentro de un avión. Después, durante un descenso tendremos que ir esquivando objetos que vienen hacia nosotros y eliminar a algunos enemigos más. **Logro: Coche de bienvenida.**

VAMOS A NECESITAR ARMAS. Cogemos el coche que nos indican, activamos el GPS y vamos a la tienda de armas. Una vez dentro, elegimos mejorar la pistola Shepherd 45 al nivel 2 y salimos de la tienda. De nuevo subimos al coche hasta llegar al destino que nos indican. Entramos en la zona y vamos finiquitando a los enemigos que intentan entrar hasta que lleguen los refuerzos. Subimos al helicóptero y damos matarile a los ultimos enemigos antes de terminar.

STEELPORT, AQUÍ ESTOY. Desde ahora, todas las misiones las activamos desde el móvil. Es una misión muy fácil; primero iremos al taller a tunear el coche y después a una tienda a comprar algo de ropa y complementos. Al salir de la tienda nos esperan un par de matones, nos subimos al coche y volvemos a la casa.

MARCHA. Vamos al sitio indicado para presenciar una escena. Al llegar al tejado tendremos que buscar al lugarteniente para que nos dé un código de acceso. Una vez que lo tengamos en nuestro poder, tendremos que llegar hasta un ascensor para que vengan nuestros compañeros. Después eliminaremos a todos los enemigos de la zona. Cuando ya no queden rivales, tendremos que salir fuera de nuevo para subir en el helicóptero e iniciar una persecución hasta atrapar al lugarteniente. **Logro: Opulencia, eso tienes.**

ÁNGEL DE LA GUARDA. En esta misión tenemos que ir protegiendo a un compañero que esta siguiendo perseguido por una banda rival [2].

La buena noticia es que tenemos munición infinita en las dos armas que nos dan durante la persecución. En la segunda parte es mejor disparar a los coches cuatro disparos con el arma para conseguir más puntos por muerte múltiple.

TRÁFICO DE DROGAS. Esta vez iremos de copiloto en un coche. Tenemos que ir destruyendo los

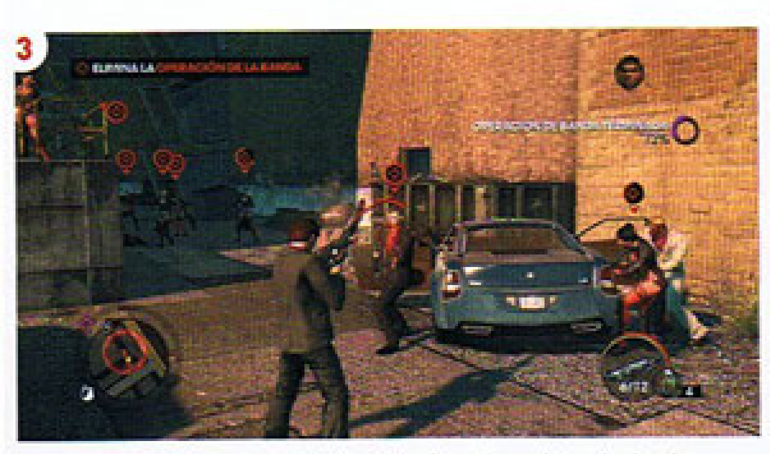


LOS SWAT llegan para impedir el atraco, pero los Saint no se detendrán ante nada... ¡ni siquiera este helicóptero!



NUESTRO COLEGA necesita nuestra ayuda para escapar de la banda rival que le persigue. Habrá que afinar la puntería...





COMPRAS TIENDAS, empresas e incluso dejar fuera de combate a las bandas enemigas. Cualquier cosa para demostrar que esta ciudad nos pertenece.



ESTE GORILA y su gatling intentarán que no consigamos los datos. Si le disparamos a la cabeza con la ametralladora o con la escopeta caerá rápidamente.

coches enemigos que nos persiguen hasta llegar a dos zonas donde se hará una venta de droga. En la segunda de ellas tendremos que ayudar al camello y después volvemos al coche para ir a casa.

■ **CONQUISTA DE LA CIUDAD.** En esta misión tenemos que ir a comprar un negocio, encontrar un coleccionable que nos indican, comprar un edificio y deshacernos de dos grupos de bandas que están haciendo trapicheos. Después de todo eso, volvemos a la tienda para completar la misión [3].

■ **CAOS DE TANQUE.** En esta misión secundaria usaremos un tanque para causar el mayor numero de destrozos para conseguir la puntuación que nos indican antes de que se acabe el tiempo.

■ **PROFESOR GENKI.** Deberemos recorrer un circuito con trampas en un tiempo y con una puntuación mínima. Para lograr puntos debemos disparar a los hombres disfrazados y a los paneles de los gatos.

■ **ESTO ES SOLO EL COMIENZO.** Al ir al punto que nos indica la misión presenciaremos una escena.
Logro: Nosotros nos ocupamos.

■ **AL POWDER.** En esta misión tendremos que entrar en una fabrica para piratear unos datos. Por el camino encontraremos a varios enemigos, incluido a un gorila con un gatling que podremos coger para usarlo a nuestro favor y llegar hasta el final de la misión fácilmente [4].

■ **EL PROBLEMA BELGA.** Esta misión consiste en ir avanzando y eliminando a todos los enemigos que van apareciendo. Al terminar tendremos que elegir entre dos opciones.
Logro: ¡Ba-bum!. Opción roja.
Logro: Defensa. Opción amarilla.

Capítulo 2

■ **RETORNO A STEELPORT.** En la primera parte de la misión tendremos que llegar hasta un barco en el río para rescatar a una chica. No hace falta que liquidemos a todos los enemigos del barco. En la segunda parte, conduciremos hasta un club para adultos y después de interrogar a varios clientes tendremos que buscar al dueño del club. Después de una peculiar persecución volvemos al coche y vamos a donde se encuentra el dueño del club. En este punto tendremos que protegerle de unos cuantos enemigos para completar la misión con éxito.

■ **CHULEO.** En esta misión tendremos que ir a un grupo de chicas de compañía para eliminar a los hombres que las molestan y subirlas en el coche para llevarlas al club. En total tenemos que llevar a cuatro para completar la misión.

■ **TRAFICO DE CHICAS.** Tenemos que proteger al camello mientras realiza tres tratos en diferentes puntos de la ciudad.

■ **ESCOLTA.** En esta misión recogemos a un cliente y le damos una vuelta por la zona. Es importante tener cuidado de que no nos graben los paparazzi durante mucho tiempo y si conseguimos hacer alguna misión extra que nos solicite el cliente, conseguiremos que la barra se llene mas rápido.

■ **PINTANDO.** La cosa es bastante sencilla: tenemos que hablar con Zimos para presenciar una escena y completar la misión.

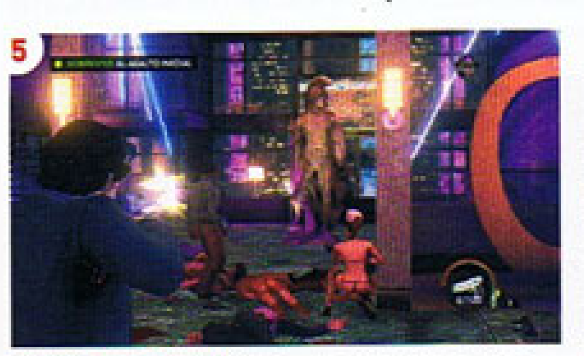
■ **RAMERAS DE TROYA.** Al terminar la escena tendremos que eliminar a un par de chicas de la fiesta. Después nos irán indicando un par de armas que tenemos que coger para liquidar a los siguientes enemigos y terminar la misión [5].

■ **CHULOS SÍ, PUTAS NO.** Vamos avanzando por el club deshaciéndonos de todos los enemigos que veamos. Cuando lleguemos a las zonas de las celda, usamos los ordenadores para abrir las celdas, así las chicas nos ayudarán. Para el jefe del club serán suficientes un par de granadas y la escopeta.

■ **FRAUDE AL SEGURO.** Debemos ir al círculo rojo del cruce y dejarnos atropellar por los vehículos para conseguir dinero. Cuando llenemos la barra de adrenalina después de unos cuantos accidentes, podremos realizar combos para lograr más dinero por cada golpe.

■ **DOLOR LLAMEANTE.** Ahora conduciremos un buggy con el que debemos ir pasando por unos puntos de control a lo largo de la ciudad antes de que se acabe el tiempo. Si nos acercamos a las llamas que veremos por el suelo, conseguiremos puntos extra.

■ **EL OJO DEL TIGRE.** Conducimos acompañados de un tigre hasta que tenga suficiente paseo. Debemos tener cuidado de que no se nos echen encima los de la protectora de animales para poder completar la misión [6].



¡MENUDO ESTROPICIO! ¿Quién no ha estado alguna vez en una fiesta que acaba desmadrándose "un poco"?



SI NO QUEREMOS recibir un zarpazo de este lindo gatito, más vale que conduzcamos con preocupación.

NOTA IMPORTANTE

En las misiones **El problema Belga** y **Tres direcciones** nos darán a elegir entre dos opciones al final. **Cada una de ellas es un logro,** así que si no queremos perder el de la opción que no elijamos, lo que haremos será **guardar una partida secundaria** en el comienzo de la misión, terminarla y elegir la opción que menos nos interesa. Conseguiremos ese logro y luego volveremos a cargar para conseguir el otro logro que nos falta.



ESTAS CHICAS fueron secuestradas por una banda. Al rescatarlas tendremos recompensa.



LA STAG nos tiene acorralados. Debemos aguantar sus emboscadas hasta poder escapar.

■ **AFRONTA TU MIEDO.** Tendremos una escena en el punto indicado.

■ **EL BARCO DE LAS CHICAS.** En la primera parte de la misión tendremos que ir dando su merecido a los malos y abrir los contenedores para encontrar a las chicas. Cuando lo hayamos hecho, tendremos que defendernos hasta que venga un helicóptero de rescate [7]. En la segunda parte de la misión tendremos que ir protegiendo al helicóptero de las chicas. Al terminar tendremos que elegir entre dos opciones.
Logro: A grito pelado.

■ **ASALTO A LAS BANDAS.** Para afrontar esta misión es recomendable tener las mejoras de habilidades de Salud y de Regeneración hasta el nivel máximo que podamos. Tendremos que aguantar en una azotea varias oleadas de enemigos con armaduras y armas pesadas [8]. Cuando nos toque volver al cuartel general, usamos el ascensor para bajar y nos subimos al coche de policía. Una vez que lleguemos al cuartel terminaremos la misión.

■ **CONVOY SEÑUELO.** Al empezar la misión iremos a secuestrar un VTOL. El resto de la misión consiste en ir destruyendo los objetivos que nos van indicando en diferentes puntos de la ciudad [9].

■ **LA VUELTA DE NYTE BLAYDE.** Vamos a la tienda de comics para ver una escena y luego al edificio de RR.PP. para secuestrar a nuestro objetivo. Cuando intentemos salir del edificio nos encontraremos con bastantes soldados a los que tendremos que eliminar si queremos sobrevivir. Una vez en el garaje, subimos al coche y volvemos al cuartel para terminar la misión.

■ **FIESTA DE LA STAG.** Vamos al edificio de RR.PP. para quemar unas pancartas, volvemos a nuestro cuartel [10] y destruimos todos los objetivos que nos indiquen. Finalmente subiremos a la azotea para tener una escena. Al terminar tendremos que elegir entre dos opciones.
Logro: Adoro a Nyte Blayde.

■ **EN VIVO CON KILLBANE.** Tenemos 15 minutos para completar esta misión. El primer paso es ir a piratear una señal de radio en unas azoteas. Después tendremos que perseguir a una furgoneta para piratear otra señal y más tarde ir al edificio de donde viene la señal. Aquí tendremos que deshacernos de unos cuantos enemigos y hablar con la reportera. El último paso será llegar al punto que nos indica la misión.

■ ESTAS MISIONES NOS OBLIGAN A CUMPLIR LOS OBJETIVOS MÁS VARIADOS ■

■ **LECCIONES DE INFORMÁTICA.** Primero iremos a hablar con nuestro contacto, después volvemos al edificio de RR.PP. y eliminamos a los enemigos del vestíbulo. Bajamos al garaje, nos subimos en el vehículo que nos indican y salimos fuera. En la ultima parte de la misión tenemos que seguir a un camión; debemos dispararle a las ruedas pulsando LT sin dañar su mercancía para completar la misión.

■ **CIBERLLAMEANTE.** Esta misión es en realidad un minijuego. En ella conduciremos una moto en un circuito contra-reloj. Tendremos que ir esquivando los fuegos y atravesando los tanques azules que veamos para conseguir mas tiempo.

■ **CAOS.** Otro minijuego. En este caso tenemos que usar las armas que nos proporcionan para llegar a una puntuación antes de que se acabe el tiempo. El mejor método para completarla es equiparnos las granadas y lanzarlas contra todo lo que veamos. Cuando limpiemos la zona nos vamos a otra calle y seguimos lanzando granadas [11].

■ **ÁNGEL DE LA GUARDA.** Tenemos que volver a salvar a un colega de los enemigos que intentan eliminarle.
Logro: Ve hacia la luz.

■ **ASALTO AÉREO.** En esta misión tenemos que volver a salvar a un colega mientras va a tres puntos a hacer unos repartos La diferencia es que esta vez nosotros controlaremos el helicóptero.

■ **FRIKI DE LOS MÓVILES.** Solo tenemos que ir a donde se nos



DESDE UN VTOL, esta vez seremos nosotros quien demuestre a la STAG quien manda en esta ciudad.

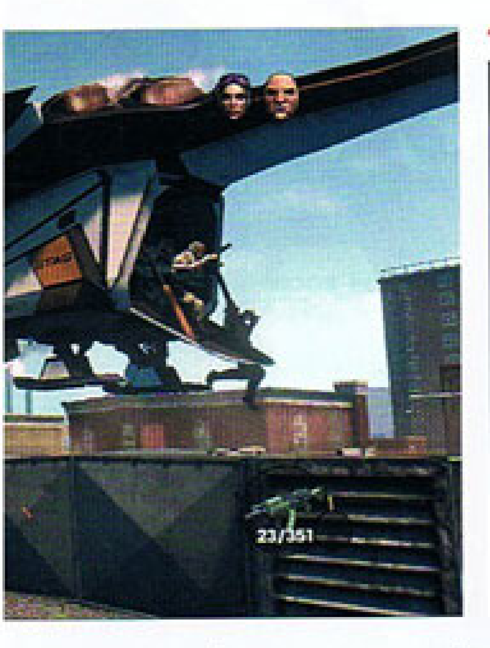


NADA MEJOR, que nuestro cuartel para escondernos de la STAG despues de un poco de vandalismo.



NADA NI NADIE esta a salvo durante las misiones de caos. Cuantas más explosiones, mayor puntuación.







EN UNA CENTRAL NUCLEAR hacemos caída libre para piratear una señal informática.

indica para presenciar una escena y completar la misión.

■ **DETÉN LAS DESCARGAS.** En la primera parte de la misión ayudaremos a nuestra compañera a piratear unas señales en una central nuclear. En la segunda parte tendremos que entrar en un reactor y ser nosotros los que pirateamos cinco señales más para terminar la misión [12].

■ **HTTP://DECKERS.PAL.MAN.** En esta misión estaremos en un mundo digital. Tenemos que ir avanzando mientras nos deshacemos de unos enemigos y completamos varios minijuegos hasta llegar a luchar contra el jefe de este universo virtual. Es fácil de liquidar: al final tendremos que ir pulsando los botones que nos indican para matarlo. Al terminar tendremos que elegir entre dos opciones [13].
Logro: Los-deckers-mueren.exe.

■ **ME LLAMO CYRUS TEMPLE.** Durante la primera parte de la misión debemos tener cuidado de no hacer nada malo o nuestra tapadera quedara al descubierto. Iremos conduciendo con cuidado hasta llegar al punto indicado para coger el VTOL y volamos al siguiente lugar. Aquí tendremos que rescatar a los rehenes, destruir el ordenador de mando y salir de allí antes de que se acabe el tiempo.
Logro: Esfuerzo titánico.

Capítulo 3

■ **AIR STEELPORT.** Nos acercamos a la puerta que nos indican, abrimos las cajas de armas de la parte de atrás y volvemos a la puerta para abrirla usando el arma de la caja. Rompemos la siguiente y después volvemos rápidamente a la zona de las cajas antes de que se acabe el tiempo. El resto de la misión es igual que la segunda misión del juego.

■ **UNA POSIBILIDAD REMOTA.** Al comienzo de esta misión recibiremos un nuevo arma con la que tendremos que ir controlando determinados vehículos y realizar las misiones que nos indican con cada uno.

■ **ATAQUE ZOMBI.** Después de aceptar la misión, iremos a la zona de cuarentena del accidente. Aquí, primero tendremos que buscar los contenedores que nos indican y usar el arma Bum sónico para que caigan al mar. Antes de llegar al tercero tendremos que ir a un taller para arreglar el equipo de Viola y la protegemos [14] mientras se lo repara. Después de tirar el tercer contenedor al mar subiremos a un camión y nos darán dos opciones a elegir.
Logro: Una vez mordido... Cereeeebrooos.

■ **CUENTA DE TRES.** Vamos al casino, destruimos las maquinas que hay allí para que aparezca el gerente y le interrogamos. Luego vamos a la parte de atrás del casino para tener una escena. Volvemos al casino y le damos su merecido a todos los luchadores para terminar la misión.

■ **CAMORRA XXXI.** Al comienzo de la misión tendremos que eliminar a los luchadores que intentan llegar al ring [15]. Para ganar la pelea tenemos que esperar a que nos tiren algún objeto para cogerlo y pegarle al luchador con él. En ese momento nos intentará pegar y tendremos que pulsar A para esquivar e Y para agarrarle. Una vez agarrado le llevamos a una esquina para seguir presionando botones.
Logro: Camorra 31.

■ **TRES DIRECCIONES.** Durante la misión tendremos que ir a tres puntos de la ciudad para eliminar a todos los enemigos que nos encontremos. Al terminar tendremos que elegir entre dos opciones, y cada una es un final de misión distinto.

■ **PELI DE LA STAG.** Tenemos que ir a uno de nuestros cuarteles para subirnos en un helicóptero. Volamos a la fortaleza enemiga y vamos poniendo las bombas donde nos indican. Para finiquitar al jefe final, cogemos la minipistola de las cajas y le vamos disparando hasta que quede sin vida.
Logro: El Sr. Fury estaría orgulloso.

■ **PANDILLEROS EN EL ESPACIO.** Nos subimos al buggy y vamos desactivando las barreras que nos impiden el paso y ponemos unas bombas en unos generadores para llegar al jefe final. Para vencerle tenemos que ponernos cerca de los cristales de lava que vemos por el suelo y disparar cuando el jefe este cerca. Cuando le quitemos un poco de vida, tendremos que acercarnos para pulsar Y. Repetimos hasta triunfar.
Logro: Pandilleros en el espacio.



EN ESTE MUNDO VIRTUAL puede ocurrir cualquier cosa, incuso que nuestro avatar sea un váter.



ATAQUE ZOMBI. Si creíais que las bandas eran vuestro mayor rival, es porque no conocíais a los zombis.



LA BANDA DE LOS LUCHADORES se enfrenta a nuestra motosierra. Señores, hagan sus apuestas.

MISIONES SECUNDARIAS

Hay 14 tipos de misión secundaria, la mayoría vistas en el modo Historia, pero aún quedan algunas sorpresas.

ESTADÍSTICAS

PÁGINA 1/11

TIEMPO TOTAL DE JUEGO	17:55:08
COOR: TIEMPO DE JUEGO	00:00
MISIONES CUMPLIDAS	27 DE 47
COOR: MISIONES REALIZADAS	0 DE 47
ACTIVIDADES COMPLETADAS	11 DE 56
COOR: ACTIVIDADES REALIZADAS	0 DE 56
BANDA MÁS ODIADA	MORNINGSTAR
TOTAL DE RESPETO OBTENIDO	207101
RESPETO GANADO EN ACTIVIDADES	9600
... GANADO EN DISTRACCIONES	73855

EN EL MENÚ DE ESTADÍSTICAS veremos todo tipo de información sobre nuestra partida.

■ **CONTENIDOS DE CONQUISTA URBANA.** Para aumentar la conquista urbana tenemos que ir completando todos los barrios al 100%. Para ello debemos completar todas las misiones secundarias listadas a continuación y comprar todas las tiendas, propiedades y casas.

■ **FRAUDE AL SEGURO.** Consultar la descripción de la misión en la parte del modo historia. En total tenemos que completar 6 misiones.
Logro: Ups.

■ **TRÁFICO DE DROGAS.** Consultar la descripción del modo historia. Tenemos que completar 6 misiones en total.
Logro: Entrega ilegal.

■ **ASALTO AÉREO.** Consultar la descripción del modo historia. En total, tenemos que completar 6 misiones.
Logro: Y la dinamita explota.

■ **CAOS.** Consultar la descripción de la misión en la parte del modo historia. Hay que completar 6 misiones.
Logro: Muerte del perista 2011.

■ **ESCOLTA.** Consultar la descripción del modo historia. En total tenemos que completar 6 misiones.
Logro: Tu asiento trasero huele raro.

■ **CHULEO.** Ver la descripción en el modo historia. En total tenemos que completar 6 misiones.
Logro: Dosis doble de chuleo.

■ **RASTRO LLAMEANTE.** Consultar la descripción del modo historia. Tenemos que completar 6 misiones.
Logro: Sándwiches de cerdo.

■ **BATALLA DE TANQUES.** Consultar la descripción en la parte del modo historia. Tenemos que completar 6 misiones en total.
Logro: Gracias tanques.

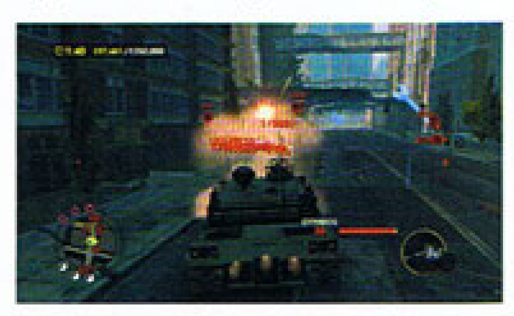
■ **PROFESOR GENKI.** Ver la descripción en el modo historia. Tenemos que completar 6 misiones.
Logro: Ten un clímax de realidad.

■ **OPERACIONES DE BANDA.** Ver la descripción en el modo historia. Debemos completar 32 misiones.
Logro: Neutralizador.

■ **ROBO DE VEHÍCULOS.** En estas misiones hay que buscar los vehículos que nos indican en el Libro de los Saints. Al llegar a la zona donde suelen estar, tendremos que buscarlo hasta que en el minimapa aparezca el símbolo del coche. Entonces habrá que perseguirle hasta robarlo y llevarlo al taller ilegal.
Logro: Secuéstralo.

■ **DESAFÍOS.** Tenemos que completar todos los desafíos que vienen en el Libro de los Saints. Podemos ver los requisitos para cada uno y también saber lo que nos falta para completarlos.
Logro ¡Eres mi héroe!
Ver Guía de Desafíos.

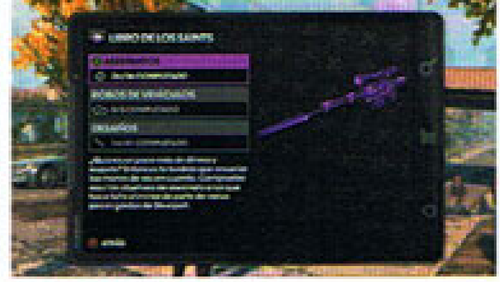
■ **OBJETIVOS DE ASESINATO.** En estas misiones tenemos que ir eliminando a unos objetivos que nos indican en el Libro de los Saints. En cada misión nos especifican qué tenemos que hacer para que aparezca nuestro objetivo y una vez que lo haga deberemos deshacernos de él.
Logro: Todo esta permitido.
Ver Guía de Objetivos de Asesinato.



EN LAS PRUEBAS de Batalla de tanques y Caos tendremos que ir disparando a todo lo que veamos.



EN LAS MISIONES de Rastro llameante podemos ir destruyendo los vehículos para conseguir segundos.



EN EL LIBRO DE LOS SAINTS encontraremos con todo detalle lo que nos falta por hacer en las misiones.

Guía de Desafíos

A lo largo del juego iremos desbloqueando desafíos, un total de 41 que a continuación os explicamos.

→COCHES DESTRUIDOS 300. Podemos destruir cualquier tipo de coche, incluso en las misiones.

→BARCOS DESTRUIDOS 25. Los encontraremos en las playas y puertos de la ciudad.

→TANQUES DESTRUIDOS 25. En las bases de los STAG encontraremos muchos.



→BARRIOS EXPLORADOS 18. Este lo conseguiremos automáticamente durante la historia.

→GENTE ATROPELLADA 500. Nos subimos en cualquier vehículo y atropellamos a todos los personajes que veamos.

→DISTANCIA EN CARRIL CONTRARIO 30.480 METROS. Vamos a alguna autopista larga y conducimos en dirección contraria.



→CASI CHOQUES 500. Para conseguirlos tenemos que pasar cerca de un coche sin llegar a darle.

→GASTO EN MODIFICACIONES DE VEHÍCULO. Llevamos vehículos a los talleres para modificarlos.

→DISTANCIA LADEADO 762 METROS. Para ir ladeado podemos ir con dos ruedas en la acera y las otras en el asfalto.



→COMANDOS STAG MUERTOS 25. Lo conseguiremos durante la historia principal.

→MUERTOS POR GRANADA 50. Para conseguirlo tenemos que usar granadas de las normales.

→TIROS EN LA ENTREPIERNA 25. Para conseguirlo fácilmente es mejor usar las pistolas.

→HELICOPTEROS DESTRUIDOS 60. La policía nos persigue con ellos si nos hacemos notar.

→COCHES ROBADOS 250. Nos acercamos a cualquier coche y pulsamos Y para robarlo.

→MASCOTAS MUERTAS 200. Las encontraremos en las misiones de Genki o por la calle.

→ATAJOS ENCONTRADOS 50. Los encontraremos en nuestra búsqueda de los coleccionables.

→REHENES HECHOS 50. Para hacer un rehén debemos robar un coche que tenga copiloto.



→TIENDAS ROBADAS 15. Para robar una tienda tenemos que apuntar al dependiente con algun arma.



→TIEMPO DE EXHIBICIONISMO 600 SEGUNDOS. Cuando estemos desnudos debemos pulsar el pad hacia arriba para activarlo.



→DISTANCIA DE GRAN SALTO 1524 METROS. La distancia de este desafío es acumulable, así que no hace falta que la logremos en un solo salto.

→MIEMBROS DE BANDAS PROVOCADOS 50. Tenemos que acercarnos a algún miembro de la banda contraria y ponemos a bailar para provocarle.

→TIEMPO SURFEANDO VEHÍCULOS 600 SEGUNDOS. Para surfear un vehículo nos subimos al techo y pulsamos el botón Y.



→DISTANCIA DE CAÑÓN DE PARABRISAS 304 METROS. La distancia es acumulable. Al correr mucho con un vehículo y estrellarnos saldremos despedidos.



→DISTANCIA DE CABALLITO 3.048 METROS. Nos subimos a alguna moto, cogemos velocidad y pulsamos hacia atrás para hacer el caballito.



→TIEMPO DE DERRAPE 300 SEGUNDOS. El tiempo es acumulable. Para derrapar tenemos que pulsar el botón A.

→ESPECIALISTAS DECKER MUERTOS 50. Estos especialistas son los que se mueven muy rápido.

→ESPECIALISTAS MORNINGSTAR MUERTOS 50. Estos especialistas son los francotiradores de la banda.

→DAÑO TOTAL DE COCHE TORPEDO 2.000. Debemos coger velocidad con un vehículo y pulsar Y para tirarnos en marcha.

→ESCUDOS HUMANOS UTILIZADOS 150. Nos acercamos a un humano y pulsamos Y.



→MUERTES MÚLTIPLES 500. Las explosiones del tanque originan muertes múltiples fácilmente.

→SALTOS RADICALES LOGRADOS 15. Para hacer saltos radicales debemos usar el paracaídas desde mucha altura y pulsar el pad hacia arriba para saber dónde caer.

→MUERTOS SIN ARMAS 25. Tenemos que deshacernos de los rivales usando los puños.

→DISTANCIA DE BURRITO 305 METROS. Nos subimos a alguna moto, cogemos velocidad y pulsamos X y hacia delante.



→CUMPLIDOS HECHOS 50. Nos acercamos a algún miembro de nuestra banda y nos ponemos a bailar para recibir el cumplido.

→DISTANCIA RECORRIDA 762.000 METROS. Lo conseguiremos en el transcurro del juego.

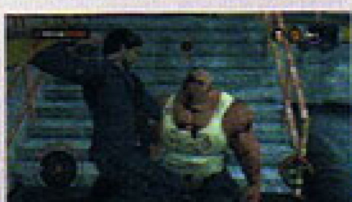
→OPERACIONES DE BANDAS FRUSTRADAS 32. Es una de las misiones secundarias

→SUPERVIVENCIA COMPLETADA 26. Para recibir una misión de supervivencia tenemos que estar quietos hasta que suene el telefono y después coger la llamada.

→EMUS DESTRUIDO 50. Los encontraremos aparcados en algunos puntos de la ciudad y conducidos por algunas personas.



→MATA A LOS GORILAS 30. Salen en el transcurso del juego.



→TIROS EN LA CABEZA 500. Para conseguir este logro podemos usar cualquier arma, aunque el rife francotirador es el mejor.

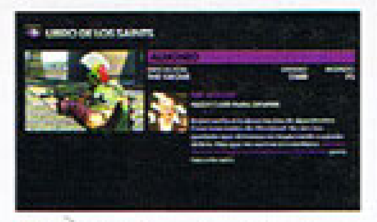
Guía de objetivos de asesinato

A lo largo de la historia vamos recibiendo encargos que nos obligan a mandar a ciertas personas a criar malvas. En este apartado repasamos la lista de nuestros objetivos, y solo nos queda decir: que descansen en paz.

→**KARL**: Tenemos que dirigirnos al aeropuerto y robar uno de los coches con los que se transportan las maletas. Al hacerlo aparecerá el objetivo al que tenemos que eliminar.



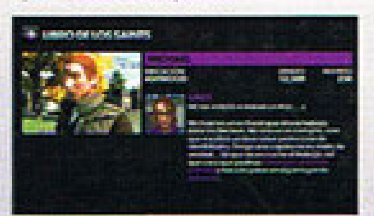
→**ALMONZO:** Vamos a la zona de The Grove y nos deshacemos de unos cuantos miembros de la banda de los luchadores, en concreto los que llevan máscara, hasta que aparezca nuestro objetivo.



→**SMOOV**: En esta misión lo primero que tenemos que hacer es molestar a sus chicas de compañía. Así aparecerá nuestra víctima.



→**MICHAEL:** Para este asesinato debemos conseguir primero un coche de policía. Después nos vamos a buscar al objetivo y le disparamos pulsando LB hasta hacer que su coche explote.



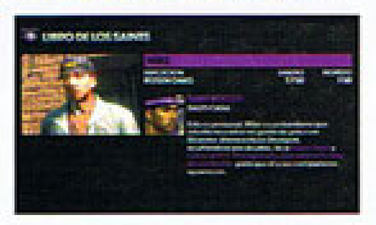
→**ALEJANDRO:** Primero tenemos que dirigirnos al barrio de los luchadores. Una vez allí, nos subimos en alguno de sus vehículos. Cuando lo tengamos, vamos al punto indicado y completamos nuestro objetivo.



→**LUTHER:** Vamos al barrio indicado, nos acercamos a los transeúntes y pulsamos a la derecha en el pad para bailar. Después de hacerlo varias veces aparecerá el objetivo al que tenemos que fulminar.



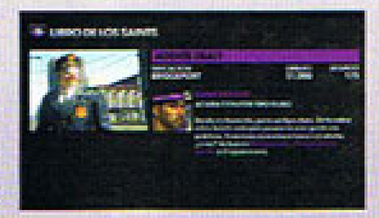
→**MIKE:** Vamos al barrio indicado, entramos en el menú de teléfono y seleccionamos la llamada de emergencia. Esperamos a que aparezca nuestro objetivo y lo ejecutamos.



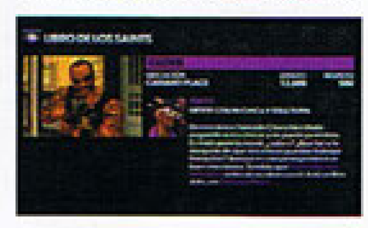
→**CHANDLER:** Vamos al punto indicado, esperamos a que venga algún coche y nos dejamos atropellar para que aparezca el objetivo.



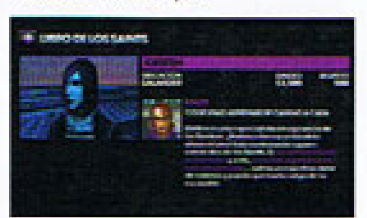
→**AGENTE DEALY:** Vamos al barrio indicado, nos acercamos a los transeúntes y pulsamos la izquierda en el pad para provocar. Después de hacerlo en varios aparecerá el objetivo al que tenemos que eliminar.



→**CLOVIS:** Vamos al barrio indicado, cogemos un vehículo y vamos al garaje de la izquierda del mapa para mejorar cualquier cosa del vehículo. Al salir aparecerá indicado en el minimapa dónde está el objetivo.



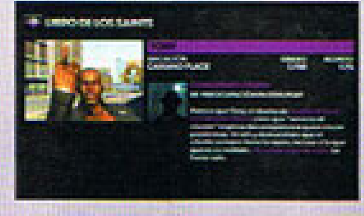
→**KIRSTEN:** En este asesinato tenemos que entrar en la tienda de ropa que se nos indica y tirar un par de granadas en su interior. Después de hacerlo aparecerá el objetivo en nuestro minimapa.



→**GERRARD:** Para esta misión tenemos que ir trayendo coches a la gasolinera hasta que sea el que a él le guste. Cuando le guste el coche que hemos traído, saldrá y podremos deshacernos de él.



→**TONY:** Para cumplir con éxito este asesinato, primero tenemos que entrar en la tienda de ropa que se nos indica. Si compramos algo de ropa, aparecerá el objetivo y podremos hacer nuestro trabajo.



→**JAKE:** Vamos al punto donde está el objetivo y lo eliminamos.



→**AGNES:** Para este asesinato debemos ir desnudos. Cerca de donde nos indica que está el objetivo tenemos una tienda de ropa para quedarnos en bolas. Al salir desnudos a la calle aparecerá el objetivo.



→**HARRY:** Simplemente vamos hasta el punto donde esta el objetivo y nos deshacemos de él.



→**ANDRE:** Para esta misión primero tenemos que eliminar a las chicas de compañía que veamos por la zona de la misión. Después eliminamos a unos cuantos miembros de la banda de la zona para que finalmente aparezca el objetivo.



→**LUCAS:** Al iniciar esta misión nos darán el traje de Decker. Vamos a



cualquiera de nuestras casas, entramos en el menú de armario y nos lo ponemos. Ahora vamos a donde está el objetivo para liquidarle.

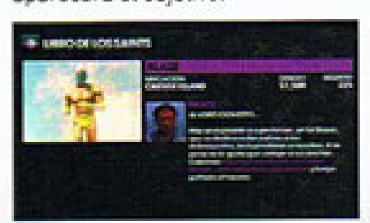
→WHITNEY: Entramos en el aeropuerto y vamos hacia el avión que nos indican en el minimapa. Esperamos a que se suba el objetivo y despegamos. Cuando estemos volando, pulsamos el botón Y para salir del avión y otra vez Y para abrir el paracaídas.



→BRUTUS: Para cumplir esta misión tenemos que asegurarnos de no llevar ningún arma equipada antes de acercarnos al objetivo. Cuando estemos ya cerca de él podemos equiparnos las armas para poder matarlo.



→BLAZE: Vamos al barrio que nos indica la misión, entramos en cualquier tienda y robamos. Al hacerlo aparecerá el objetivo.



→PROTIP: Nos dirigimos hasta el punto donde esta el objetivo y lo mandamos al otro barrio.



→DR. WANG: Vamos al barrio indicado, entramos en la tienda de cirugía de la izquierda del mapa y pagamos por la cirugía. Al salir aparecerá el objetivo en el minimapa.



→BERNIE: Al empezar la misión usamos el teléfono para llamar al contacto. Luego tenemos que ir al sitio que nos indiquen en el mapa para librarnos de él.



→RANDALL: Vamos al punto que nos indican, entramos en el 3count y eliminamos a todas las personas que veamos para que aparezca el objetivo. Después le toca a él.



→SR. DICKSON: Para esta misión primero tendremos que robar una limusina. Cuando la tengamos en nuestro poder, vamos a donde nos indica la misión, esperamos a que se suba el objetivo y nos bajamos para liquidarlo.



→JIM: Primero vamos a nuestro cuartel. Una vez aquí, haremos la llamada para que venga el objetivo hacia nosotros y le eliminamos.



→SR. HESS: Vamos hasta el punto donde está el objetivo y lo mandamos al otro barrio.



→GRIGOR: Vamos hasta el punto donde se encuentra el objetivo y lo despachamos.



→OLIVER: Para esta misión tendremos que subir en un avión (vale cualquier tipo). Cuando estemos volando esperamos a que aparezca el objetivo y le eliminamos.



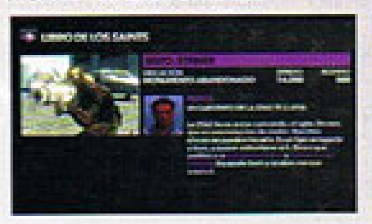
→DANNY: Vamos al punto indicado. Una vez allí haremos la llamada para que venga el objetivo hacia nosotros y luego le eliminamos.



→BARRY: Primero vamos a por un helicóptero. Luego volamos hacia el objetivo y cuando estemos con él le damos matarile.



→SGTO. STEINER: Vamos al punto indicado. Una vez allí, haremos la llamada para que venga nuestro objetivo hacia nosotros y luego le mandamos al otro mundo.



→ULYSSES: Cogemos cualquier vehículo volador y volamos cerca de su casa hasta que salga. Nos bajamos del vehículo y lo eliminamos.



→TENIENTE GORSHIN: Para que aparezca tenemos que causar mucha destrucción por la zona.



→DJ ENIGMUS: Vamos al punto indicado y, una vez allí, usamos la radio para hacer que aparezca el objetivo y nos deshacemos de él.



COLECCIONABLES

Al llegar al nivel veinte podremos comprar una habilidad para saber dónde están todos los coleccionables del juego. Al adquirirlo los veremos en el mapa.



■ **PAQUETE DE DROGA.** En algunos puntos de la ciudad encontraremos unos paquetes de droga como coleccionable. En total tenemos que encontrar 20.



■ **OPORTUNIDAD DE FOTO.** En algunos puntos de la ciudad encontraremos ciudadanos con el símbolo de una cámara de fotos encima de la cabeza. Nos acercamos a ellos y pulsamos el botón Y.



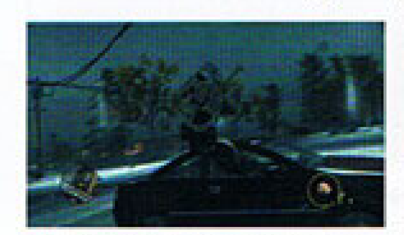
■ **MUÑECA SEXUAL.** En algunos puntos de la ciudad encontraremos unas cajas con muñecas como coleccionable. En total tenemos que encontrar 20.



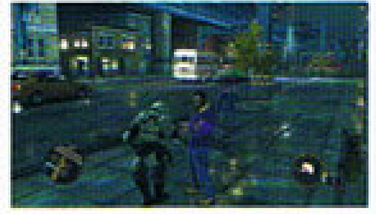
■ **PALÉ DE DINERO.** En algunos puntos de la ciudad encontraremos unos palés de dinero como coleccionable que nos dan dinero extra. En total tenemos que encontrar 20.

LOGROS

A continuacion os explicamos como completar el resto de logros del juego. Todos ellos se consiguen por cumplir acciones secundarias.



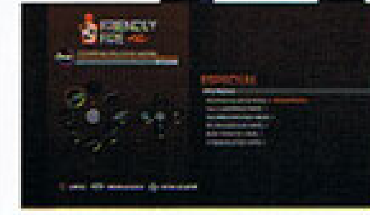
■ **¡BO-DU-KEN!** Para conseguir este logro tenemos que pulsar LB para correr hacia un vehículo y mantener pulsado el botón Y. Si lo hacemos correctamente, el personaje hará una patada voladora para robar el vehículo. Se puede hacer tanto si tiene conductor como si esta aparcado por la ciudad. Al hacerlo 50 veces conseguiremos el logro.



■ **RELACIÓN AMOR/ODIO.** Buscamos a compañeros de nuestra banda y, cuando estemos cerca de ellos, pulsamos arriba en el pad para que se unan. Después pulsamos alguno de los botones de baile. Si el compañero hace un gesto con el dedo gordo de la mano en señal de aprobación es que lo hicimos correcto. Al hacerlo 50 veces nos dan el logro.



■ **¡AY MIS HUEVOS!** Para conseguir este logro tenemos que acercarnos a algún peatón y pulsar RS para darle un puñetazo en la entrepierna. Después buscamos a otro y esta vez repetimos el ataque, pero teniendo la escopeta equipada para darle un golpe como el que vemos en la imagen.



■ **HORA DEL VAQUERO.** Para conseguir este logro debemos mejorar un arma de cada tipo al máximo. Si queremos ahorrar el dinero para poder gastarlo en otras cosas, podemos ir a la tienda de armas, mejorarlas todas y cuando consigamos el logro volver a cargar una partida anterior.



■ **CASA REDECORADA.** Para conseguir este logro iremos a cualquiera de nuestros cuarteles y lo mejoraremos al máximo. Con ello conseguiremos varias bonificaciones durante la historia. De nuevo, si queremos conseguir el logro y mantener el dinero podemos realizar la operación mencionada en el logro "Hora del vaquero".



■ **MANTÉN LA CLASE, STEELPORT.** Tendremos que liquidar al menos a un enemigo usando "el penetrador" y el "un pedo en una jarra". La primera arma la desbloqueamos durante el transcurso del juego. La segunda solo estará disponible en la ultima misión del juego si elegimos la opción de salvar.



■ **EL SUEÑO AMERICANO.** Para conseguir este logro tendremos que mejorar 10 vehículos distintos. Con que mejoremos una parte del coche será suficiente para que cuente. Si somos dueños del taller en el que vamos a mejorar el coche, tendremos un descuento en el precio.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



¡Se ha armado una buena en Japón con la PS Vita! Ahí me tenéis, esperando para realizar la reserva de mi consola. Al menos aprovecho las horas de espera para leer vuestros mails y responderos. ¡No descanso nunca!

Lanzamientos para PSVita

@Buenas, Yen. Vi por Internet la mesa redonda que hicisteis en la Gamefest y me pareció sensacional. Por cierto, sé que eres Manuel, pero no se lo diré a nadie. En fin, gracias por ser como sois y hacer lo que hacéis (tú ya me entiendes). Al lío:

■ Sobre PS Vita, la novedad que menos me interesa es el panel trasero. ¿Se puede desconectar de alguna forma si no me siento cómodo o me canso de utilizarlo? ¿Puede llegar a resultar molesto al coger la consola y que no interfiera en la jugabilidad?

No soy Manuel, soy Yen... Ay qué pacienciaaaaa...

De momento, todos los juegos que he probado tienen la opción de elegir controles táctiles o convencionales. Así que sí que puedes no usar el panel trasero. ¿Molesto? A mí no me lo parece...



FINAL FANTASY X HD supondrá la remasterización de la inolvidable entrega de la saga que salió para PS2. De momento no se conocen muchos detalles, ni de la fecha ni si incluirá algún tipo de extra además de las mejoras gráficas.

■ Me llevé una gratísima sorpresa cuando anunciaron el lanzamiento de *Final Fantasy X HD* para Vita. ¿Será un juego de lanzamiento? ¿Cuándo saldrá?

No hay fecha todavía. Llegará el año que viene, pero no se sabe si junto a la consola.

■ Cambiando de tema, ¿Hasta dónde llega la libertad de acción que caracteriza los juegos de Rockstar en *Max Payne 3*? ¿No será un sandbox, verdad?

No, hablamos de un juego de acción puro y duro, al estilo *God of War* o *Gears of War*, pero con su particular historia y estética y el famoso tiempo bala como elemento especial.

■ Por último, me voy a comprar los tres pero, por cuál empiezo: ¿*AC Revelations*, *Saints Row The Third* o *Skyrim*? (Mójate, que te conozco).

Me mojo, listillo, como SIEMPRE... y no como Manuel que no se moja nunca... lo que tengo que aguantar... Empieza con *Skyrim*, es el más largo y profundo, y luego sigue con *Saints Row The Third*. Deja *Assassin's* para el final, es el menos novedoso de los tres.

Dani Miralles.

Galaxias lejanas, mafias cercanas

@Hola, Yen. Soy Oscar, tengo 22 años y te escribo desde Castellón. Es la primera vez que os escribo, compro la revista todo los meses. Aquí os dejo mis preguntas:

■ ¿Se sabe algo de *El Poder de la Fuerza 3*? Por los foros he leído que se ha cancelado pero de eso ya hace tiempo, es que tengo *El Poder de la Fuerza* para la Play 2 y la Edición Sith y *El Poder de la Fuerza 2* para la Play 3, para seguir la secuela.

Pues todo indica que al menos se ha paralizado todo, puesto que Red Fly, que estaba trabajando en una nueva entrega (aunque no se habían especificado detalles) ha sufrido importantes recortes en la plantilla, y el juego de Star Wars ha sido cancelado.

■ He visto por foros que Lucas Arts esta preparando un sandbox, ¿se sabe de qué ira la historia del juego y sobre que peliculas se basara?

Por ahora no hay nada oficial, se rumorea que están con varios proyectos, pero no se sabe ni género ni película.

LA PREGUNTA DEL MES

Datos sobre Wii U

■ Hola es la segunda vez que escribo, me interesa información sobre Wii U con todos sus datos confirmados (potencia, catálogo, precio, gráficos...).

Aún se conocen pocos detalles concretos sobre la consola, aparte de los que se enseñaron en su presentación. En los últimos tiempos, se ha hablado de unas opciones online muy potentes, por encima de lo que tenemos actualmente en otras consolas. De su capacidad gráfica aún hay muchas incógnitas, pero las compañías que la han probado afirman estar muy satisfechas y la HD está confirmada. Lanzamiento y precio también son especulaciones: se habla de segunda mitad de 2012 y precio de 250 euros. Y en cuanto al catálogo, además de todos los clásicos de Nintendo, ya hay sagas confirmadas como *Assassin's Creed, Dead Space, Tekken, Batman, FIFA, Pro* y hay quien habla hasta de *GTA*...

Víctor Carpena



Me encantan los juegos de la mafia. Tengo *El Padrino I* y *2*, *Mafia 2*, *GTA IV* y he oído que *Saints Row The Third* promete. ¿Crees que me gustará el estilo desenfadado del juego? ¿Y se pueden personalizar los personajes o tan solo el que manejamos?

No sé tus gustos, pero si te va el rollo gamberro, este juego es la bomba. La personalización abarca a muchos elementos, incluidos los miembros de la banda, vehículos, nuestras bases...

¿Se sabe si van a continuar con otro juego de la saga *Mafia*?

Como dije el mes pasado, el estudio 2K Czech lo están pasando mal con la crisis. Yo creo que lo harán, pero no a corto plazo.

Óscar Molés Bellés (Burriana)

SNK seguirá dando guerra

@ Hola, Yen. Felicidades por la revista y tu sección, eres un sabelotodo. Como ya sabrás, el presidente de SNK Playmore quiere cerrar la división de videojuegos, siendo *KOFXIII* su último producto. Mi pregunta es:

¿Comprará Capcom, Arc System Works u otra compañía del mismo corte sus licencias o nos quedaremos sin ver títulos como ni más ni menos que el mismísimo *Capcom vs SNK 3*? Un saludo y gracias por adelantado.

Esa noticia no es cierta. La compañía emitió un comunicado a principios de año desmintiendo ese cierre. Es más, su idea es seguir haciendo juegos indefinidamente. De momento, su próximo lanzamiento que sale este mes de noviembre es *King of Fighters XIII*, para PS3 y 360 y su productor Kei Yamamoto ha mostrado un gran interés en hacer algo para PSVita. Seguirán al pie del cañón.

Fernando Ibarra

« LA NOTICIA SOBRE EL CIERRE DE SNK NO ES CIERTA. ELLOS MISMOS LO HAN DESMENTIDO Y TIENEN INTERÉS EN PSVITA »

Dudas sobre el nuevo Resident

@ Hola, Yen. Os llevo leyendo desde que tengo uso de razón, y me encanta seguir haciéndolo.

Mi pregunta es sobre el *Resident Evil: Operation Raccoon City*, he visto que lo han retrasado para 2012 y querría preguntar si se sabe cuándo exactamente. Y si sin jugar online, ni cooperativo, será igual de "divertido" y molón como el 5, por ejemplo. Gracias, aunque no lo publiquéis, me gustaría al menos una respuesta, muchas gracias de nuevo.

El juego está previsto para el primer trimestre de 2012, eso nos llevaría a febrero o marzo más bien. Creo que hasta la propia Capcom asume que no es una entrega de *Resident* en toda regla, no dudo de que será un buen juego, pero me cuesta creer que llegue al nivel de *Resident Evil 5*.

Adrian Abad

Juegos pasados y futuros

@ Hola, Yen. Primero que nada, felicidades a todos, y seguid así, que 20 añitos no son nada, lo que no os perdono es que casi suelto alguna lagrima con el especial del 20 aniversario, a la vez que se me erizaban los pelillos cuando leía de nuevo los análisis de algunos juegos, eché en falta algunos como *Flashback* pero no había cabida para todos.

Me gustaría saber si puedo descargar DLC's de la Store de USA y usarlos en mi sistema PS3 español, con una cuenta española y con juegos de nuestra región o si solo funcionan con los de la región que coincide con la de Estados Unidos.

Depende de los juegos, algunos sí te lo permiten. En la propia Store te lo dicen.



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY estará disponible el 23 de marzo para PS3 y 360. El juego promete acción a raudales, con toda la esencia de la saga, pero no se le puede considerar una entrega en toda regla.



vuestra OPINIÓN



Descargas masivas

Aitor Pérez Fernández

Ante todo me gustaría felicitaros por los 20 años recién cumplidos de esta genial revista. Os escribo para criticar el abuso de descargas en todos los juegos. El verdadero problema es que ahora las descargas en cualquier videojuego están a la orden del día para poder conseguir cosas que antes las podíamos adquirir simplemente con superar el juego o los desafíos que tenga. Porque, de lo contrario, no hay un verdadero aliciente para rejugar este juego si no es con un nuevo capítulo, un arma nueva o un traje. Ademas a la hora de comprar el juego nos sale por el precio del juego mas todas las descargas necesarias para completarlo al 100%. Personalmente yo prefiero comprarme un juego por 70 o más, me da igual, pero que lo tenga todo que de verdad te rete a jugar y te pique a superarlo hasta el final. Porque no hay mejor recompensa que ver como te dan los extras del juego al superarlo después de tanto esfuerzo en vez de descargarlos porque eso lo único que demuestra es que hay dinero en tu cuenta. Es bueno que haya descargas de demos o de secuencias [de vez en cuando] pero opino que se ha abusado demasiado de las descargas y del trato a los jugadores.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: El tema de los DLC es cada vez más delicado. La línea entre el aliciente y el abuso es muy fina y muchas compañías están actuando de una forma muy poco considerada con los jugadores.

vuestra OPINIÓN



¡Más difícil, por favor!

Daniel Martínez Maldonado

Queridos consolegas,
En vuestro suplemento de Mario vi que el juego más difícil del fontanero se remonta a la década de los 80, y creo que es un reflejo del panorama videojueguil en cuanto a dificultad se refiere. Me parece que los desarrolladores de hoy, al querer minimizar los elementos frustrantes de un juego, se han cargado muchos de los aspectos que los hacen desafiantes. Quizás los jugadores más jóvenes lo agradecen, pero están descuidando a los más "maduritos" del sector. Y ya sé lo que me vais a decir: que ajuste la dificultad al máximo, ¿a que sí? Pues señores, esto lo único que hace es volver al personaje más débil y/o volver más duros a los enemigos, pero las mecánicas de juego siguen siendo las mismas: los excesivos tutoriales, los "checkpoints" constantes, y el peor de todos, ¡la auto-regeneración de salud! ¿Os imagináis jugar a *Doom* y que os digan que para curar al protagonista sólo se tiene que esconder detrás de un muro y esperar? ¿O que a cada reto mínimamente complicado sale un mensajito en pantalla recordándote qué botones apretar? Suena a chiste, ¿verdad? En fin, que yo no quiero enemigos más duros, lo que quiero es que el juego deje de tratarme como a un estúpido. ¡Saludos!

Yen: La solución sería que los niveles de dificultad afecten a elementos jugables.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

« SQUARE ENIX TIENE EN MENTE UNA REVISIÓN DE LEGACY OF KAIN AL ESTILO DEL NUEVO TOMB RAIDER »

Uno de mis juegos preferidos es *Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara* y su precuela el *Tower of Doom*, ya que supongo que Capcom no estaría dispuesta a sacarlo en formato físico, dado el antecedente de *Resident Evil 4*. Me gustaría saber si tienes aunque sea alguna noticia de que pueda ser posible que los saquen en la Store de PS3, o si ya esta disponible en la Store Japonesa (aunque espero que no sea la versión de Saturn si no la Arcade para que sea compatible el multiplayer de 4 jugadores) y con buen ping. Supongo que ya que han sacado *Guardian Heroes* que es de la misma época, es una posibilidad ¿no?

No tengo ninguna información de que lo vayan a hacer. La única versión para consola se hizo en 1999 para Saturn, aunque con algunas limitaciones como que era para dos jugadores en vez de cuatro. También hubo una posterior para PC. En fin, no hay ningún juego que no pueda salir en las Stores, pero tampoco significa que vayan a salir todos.

¿Para cuando *Aliens Marines Coloniales*?

No hay fecha. Llegará el año que viene, se rumorea que hacia primavera.

¿Se sabe algo de la continuación de la magnifica saga de *Legacy of Kain*?

Square está valorando una revisión al estilo del nuevo *Tomb Raider*. Por cierto, el original *Legacy of Kain* acaba de salir en la Store.

¿Hay posibilidad de algún recopilatorio de Mega Drive en PS3 pero con mas juegos que el *Ultimate Mega Drive Collection*? Eché en falta juegos como *Flashback, Toki, Another World, The Rocket Knight Adventures*... etc.

Ese recopilatorio se basaba en juegos creados por Sega, pero los que comentas son de third parties. Sería más complicado incluirlos... pero no imposible.

Me gustaría poder enviar mis opiniones y sugerencias sobre algunos futuros lanzamientos a algunas compañías, Capcom, Konami, Sega, Crystal Dynamics, ¿Podrías dejarme algunas direcciones de correo electrónico de estas compañías válidos? Las únicas que he encontrado son de atención al cliente y no me facilitan ninguna otra.

No puedo ayudarte, los contactos que yo tengo se limitan a temas profesionales y no puedo dártelos. No sé, solo se me ocurre que lo intentes a través de sus redes sociales.

Samuel de los Desamparados del Carmen



ALIEN COLONIAL MARINES parece que por fin llegará a PS3 y 360 en la próxima primavera. El juego apostará más por la acción que por el terror, aunque según Gearbox, habrá algún sustillo que otro... También saldrá en Wii U.



D & D COLLECTION fue la recopilación de la saga que salió para Sega Saturn en 1999. No ha habido nada más en consola.

Sobre los programadores

@ Hola, Yen. Me llamo Arturo y te escribo para ver si puedes responderme a unas preguntas :

Mi hermano y yo tenemos una discusión sobre *Modern Warfare 3*. Él dice que el juego ha sido desarrollado por Infinity Ward, pero yo digo que ha sido por Sledgehammer, ¿Puedes darnos la razón a alguno de los dos?

Es Infinity Ward.

¿El nuevo *Assassin's Creed Revelations* será el final de la saga o solo de Ezio?

Lo será tanto de Ezio como de Altair. Pero no de Desmond...

¿Por qué *Halo 4* no lo desarrolla Bungie? ¿Y quien lo está desarrollando?

Bungie decidió dejar la saga (y desvincularse de Microsoft) tras hacer *Halo Reach*. Ahora la saga es responsabilidad de 343 Industries aunque parece que Bungie no se ha borrado totalmente y les presta algún tipo de apoyo.


EA
FROSTBITE 2
DICE
PlayStation Network
16
www.pegi
"A UN NUEVO NIVEL E
TODOS LOS ASPECTOS
PLAYMAN
"SUPERIOR A LO QUE ESTAM
ACOSTUMBRADOS A VE
MERISTATION.C
"A LA ALTURA DE LO ESPERAD
3DJUEGOS.C
"ESPECTÁCULO GRÁFIC
VANDAL.
WINNER OF
gamescom
AWARD 2011
Best of gamescom
SIENTE LA BATALLA
BATTLEFIELD 3
YA A LA VENTA
BATTLEFIELD3.ES
FACEBOOK.COM/BATTLEFIELD.ES
PS3



INAZUMAN ELEVEN STRIKERS, la entrega para Wii del exitoso juego de fútbol, ya está disponible en Japón y parece casi confirmado que llegará a España. También está confirmada la versión para 3DS. Del resto no hay noticias.

¿Puedes recomendarme algún juego para Xbox 360 y que tenga un buen cooperativo online?

Gears of War 3.

¿Se sabe algo más sobre *Dead Space 3*?

Han surgido diferentes rumores, como que el juego se desarrollará en un planeta helado y que Clarke tendrá compañía...

¿Hay alguna noticia sobre *Metal Gear Rising*?

Nada nuevo. No hace mucho Konami prometió un gran anuncio para finales de año.

Arturo Rodríguez

Más sobre PS Vita

@Hola, Yen. Lo primero es daros la enhorabuena por esta maravillosa revista, sois unos cracks. Tengo muchas dudas respecto a la PS Vita que me gustaría que respondieras:

¿Es cierto que habrá que pagar por el 3G en la PS Vita?

El 3G hay que pagarlo siempre. Que lo incluya como opción no significa que la conexión a Internet sea gratis, es lo mismo que ocurre con un iPad o un smartphone.

¿Saldrá un pack con *Uncharted Golden Abyss*? Si es así, ¿qué precio tendrá?

Es muy posible. Pues teniendo en cuenta que la consola son 250, aunque no se sabe el precio de los juegos, un pack podría rondar los 280-300 euros.

¿Para qué juegos habrá que usar una tarjeta extra?

En *Uncharted* será obligatorio, y también en *Everybody's Golf*, *Ridge Racer* y algún otro del lanzamiento. No hay demasiados detalles al respecto.

¿Se podrán ver vídeos en la PS Vita?

Sí.

Alvaro Fernández Fernández

> « LA OPCIÓN 3G EN PSVITA LLEVA EL COSTE QUE SUPONGA LA CONEXIÓN AL IGUAL QUE OCURRE CON iPAD Y iPHONE »

Quiere un Virtua Striker

@Hola, soy un fiel lector de vuestra revista y un fan de la saga *Virtua Striker*.

Quería saber si tenéis alguna noticia, acerca de la salida física o virtual, o sabéis algo de alguno de los títulos de esta saga que parece que ha caído en el olvido. No entiendo el porqué, cuando hoy más que nunca la oferta en variedad de juegos es muy amplia y recurrente.

Teniendo en cuenta el monopolio que han montado en el fútbol *FIFA* y *Pro*, nadie se atreve a lanzar un juego de fútbol, ni siquiera en forma de revival en la Store. Lo siento, no hay nada.

Berto

Red Dead Juego del año

@Hola, Yen. Os sigo desde hace mucho y espero que me respondáis esta pregunta, que no me queda aún clara. Me quiero comprar *Red Dead Redemption* porque es un juegazo:

¿En *Red Dead Redemption Game Of The Year Edition* entra el *Red Dead* del modo historia principal o solo el *Undead Nightmare* con los extras? ¿Si me compro esta edición de juego me entran los dos tipos de juego? ¿Me tendré que comprar aparte el *Red Dead* original? Es que me he fijado que en la portada sale un zombi pero tiene el nombre original así que no me queda claro...

Para eso estoy yo. Incluye todo, es decir, el juego original al completo más todos los descargables que han salido hasta ahora, incluido el *Undead*. Así que, hazte con él sin pensarlo.

Pablo Huertas

Fans de Inazuma Eleven

@¡¡¡Hola, Yen!! Me llamo Andrea y tengo 13 años. Es la primera vez que escribo a la revista y me haría muchísima ilusión que me ayudéis.

Resulta que a mi hermano y a mi nos encanta *Inazuma Eleven* y nos regalaron el juego de la DS. El otro día en Youtube vi que en Japón han lanzado más versiones: *Inazuma Eleven 2*, *Inazuma Eleven 3* para DS y para Wii *Inazuma Eleven Strike*. Mi pregunta es, ¿están estos títulos disponibles en España? Y si no están, ¿están previstos sus lanzamientos aquí en España? Muchísisimas gracias. ¡¡Un abrazo!! Y... ¡¡Feliz 20 cumpleaños!!

¡Gracias! De momento solo está el juego de DS, y parece que el de Wii también va a llegar. Se ha anunciado un lanzamiento para 3DS. El resto no están, aunque dado el éxito que tienen el juego y la serie, no descarto que los lancen de alguna manera y en algún momento.

Andrea Alonso

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, sé quién eres y esto no va de broma tu real nombre es Eduardo te llamas Yen porque te compraste la PS3 en Japón y bueno se te ocurrió

Yen: ¿Mi real nombre? ¿te refieres al que me toca por mi sangre noble? No, es Yen I de Japón y V de España.

@¿Qué tal en la boda de la Duquesa de Alba, Yen?

Yen: ¿Os habéis fijado cómo hiláis las preguntas? Pues en mi salsa, departiendo con la nobleza. Me atoraron con preguntas sobre juegos, sobre todo la Duquesa con el *Just Dance*...

Hola Yen, he tenido un sueño premonitorio, y en él Yen se descubría: resultaba ser... ¡Melisa! PD: Creo que no era una premonición

Yen: Ya estaba tardando en salir la pobre Melissa por aquí...

@Yen, mi hermano me asusta con esto. ¿Es cierto que te travistes para mantener tu anonimato?

Yen: ¿Veis como seguís hilando preguntas? Sí, me llaman el rey del disfraz o el hombre de las 1000 caras. Pero no te asustes, que soy inofensivo.

@Hola me llamo Víctor, es la primera vez que escribo y es porque ayer me la compre por primera vez y me ha encantado, he oído hablar de la PS4 quería saber ¿cómo será y cuándo la sacaran? Me podrían poner una foto?



Yen: Mira, si tuviera una foto de PS4 no sería el tío que más sabe de videojuegos, si no un viajero en el tiempo que ha venido del futuro.

@¿Cuándo van a rebajar la PlayStation 2?

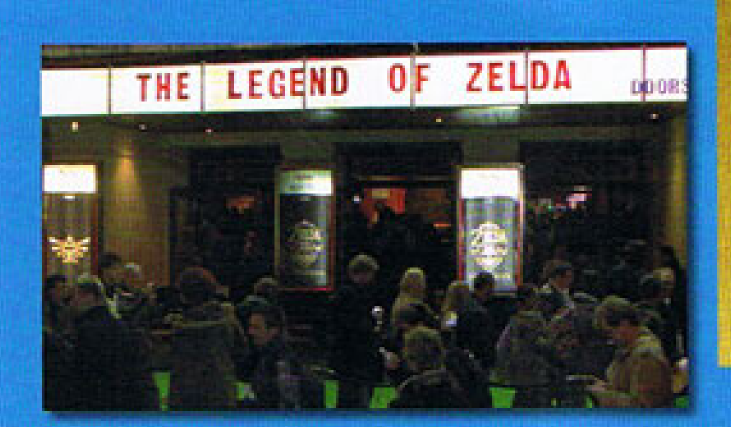
Yen: No me digas que aun estás esperando a que la rebajen... eso es paciencia.

ASISTIMOS AL CONCIERTO DEL 25 ANIVERSARIO DE THE LEGEND OF ZELDA

LA SINFONÍA DE ZELDA

→ **YA SE HAN CUMPLIDO 25 AÑOS** desde que acompañamos por primera vez a Link en una aventura. Hemos vivido experiencias inolvidables junto a él, tratando de rescatar a la princesa Zelda y enfrentándonos a las fuerzas del mal. Y para celebrarlo Nintendo ha organizado dos únicos conciertos, en Los Angeles y Londres, en los que una orquesta sinfónica ha interpretado los mejores temas de la saga. Nosotros estuvimos en Londres, en el teatro HVM Apollo y os podemos garantizar que no olvidaremos la experiencia. Pero tranquilos, porque *Skyward Sword* incluirá un CD con los mismos temas grabados, para que podamos escucharlos una y otra vez.

También aprovechamos el evento para charlar con el creador de *Skyward Sword*, Eiji Aonuma, con el compositor de la banda sonora, Koji Kondo, y con la simpática Zelda Williams, que además hizo de maestra de ceremonias durante el concierto.





EL PROGRAMA

Esta es la lista de temas que se tocaron en el concierto, y que estarán incluidos en un CD junto a *Skyward Sword*.

- **Hyrule Castle Theme** (*A Link to the Past*)
- **Princess Zelda** (*A Link to the Past*)
- **The Wind Waker Symphonic Movement** (*Wind Waker*)
- **Ocarina Melody Suite** (Ocarina of Time)
- **Boss Battle Medley** (*Ocarina of Time, Wind Waker, Spirit Tracks y Twilight Princess*)
- **Kakariko Village** (*A Link to the Past* y *Twilight Princess*)
- **25 Anniversary Medley** (*A Link to the Past, Spirit Tracks, Wind Waker, Ocarina*)
- **Ganondorf´s Medley** (*Ocarina of Time*)
- **Selected Shorts Suite**
- **Gerudo Valley** (*Ocarina of Time*)
- **Hyrule Field** (*Ocarina of Time*)
- **Great Fairy´s Fountain Theme** (*A Link to the Past*)
- **Twilight Princess Symphonic Movement**
- **Main Theme Medley** (*A Link to the Past*)
- **Grandma´s Theme** (*Wind Waker*)
  Interpretado al piano por Koji Kondo.



EL CONCIERTO fue épico. La música orquestada estaba acompañada por secuencias de la saga, en una pantalla gigante. Los fans acudieron en masa [algunos disfrazados].



HABLAN EL PRODUCTOR Y EL COMPOSITOR

El responsable de *Skyward Sword*, Eiji Aonuma, y el compositor de la banda sonora de la saga, Koji Kondo, nos hablaron sobre el juego y su música.

→ Después de veinticinco años, ¿qué cambios ha experimentado la saga *The Legend of Zelda*?

Eiji Aonuma: *The Legend of Zelda* comienza con un mundo por explorar, ése es el núcleo de la aventura. Pero con Nintendo 64, el mundo pasó a las tres dimensiones, ganó más detalles y se volvió más divertido. Obviamente, las 3D mejoraron y el mundo se volvió más grande; *Twilight Princess* es enorme, pero eso no es suficiente: también necesitamos que ocurran eventos por el camino. Hemos añadido un montón de eventos en *Skyward Sword*. Lo más importante es que ya no hay controles clásicos "con botones". Los jugadores pueden sumergirse mejor en el juego, si mueven el mando naturalmente, gracias a Wii Motion Plus. Realmente es una experiencia mucho mejor, y ayuda a sumergirse en este mundo.

→ ¿Por qué se ha decidido cambiar al principal enemigo de Link, en lugar de Ganondorf?

E.A.: La historia principal gira alrededor de la Espada Maestra. Es una decisión que se tomó para aprovechar el Wiimotion Plus. Decidimos contar la historia de la herramienta que serviría para derrotar a Ganon en el futuro, de modo que resultaba confuso tenerlo en el juego.

→ ¿Cree que *Skyward Sword* sería un buen punto de partida para darle continuidad a la serie?

E.A.: Esta vez se trata del nacimiento de la Espada Maestra. Es el comienzo de la historia, pero no una precuela en el sentido clásico. Lo que hicimos fue buscar en qué punto de la historia encajaba. Al final decidimos que fuese el comienzo de todo.

→ ¿Cómo de complejo es el nuevo sistema de combate, utilizando Wiimotion plus?

E.A.: El sistema de combate fue muy difícil de conseguir. Un año después de empezar estuvimos a punto de abandonar. Realmente queríamos este tipo de control, así que tuvimos que pensarlo todo de nuevo: rehacer el sistema de combate a base de ensayo y error. Ahora los combates son como un puzle, en que tienes que descubrir cómo vas a ganar.

→ *Twilight Princess* fue un lanzamiento tardío para GameCube, pero un gran punto de partida para Wii... ¿es posible que veamos una versión de *Skyward Sword* para Wii U?

E.A.: No planeamos una versión en alta definición. Los gráficos fueron diseñados para Wii, así que no sería tan sencillo sacar un "remake" en HD, especialmente por la forma en que se mezclan los colores.

→ ¿Cree que el hecho de que Link tuviese voz mejoraría el aspecto sonoro de la serie? ¿Ha pensado en que Link cantase?

Koji Kondo: El acercamiento básico es que Link no debería ser una tercera persona. No le dimos voz porque queríamos que los jugadores se sintiesen más identificados con el personaje, queremos que escuchen el mundo. [en ese momento Aonuma saca su móvil y toma unas notas]. Hacerle cantar sería una buena idea; equilibraría su relación con otros personajes que sí tienen voces, quizá en un próximo juego...

→ Usted hizo un gran trabajo colaborando con compositores como Yoko Shimomura [*Kingdom Hearts*] y Nobuo Uematsu [*Final Fantasy*] para *Super Mario RPG*. ¿Le gustaría repetir ese tipo de colaboraciones en próximos juegos?

K.K.: Bueno en realidad no trabajamos juntos. Fue una colaboración, pero sin que hubiese contacto entre nosotros. Yo me limitaba a arreglar los temas que ellos habían compuesto. Por el momento, estoy satisfecho con el tema que he preparado para *Zelda Skyward Sword*. HC



EIJI AONUMA Y KOJI KONDO [derecha e izquierda respectivamente] flanquean a David y a nuestra última portada.

[2010-2011]

El presente... y más allá

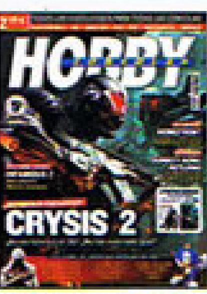
Llegamos a la actualidad. A pesar de la crisis económica, el sector de los juegos sigue en forma y con un catálogo más generoso que nunca. En Hobby nos hemos dado un lavado de cara. ¿Qué futuro nos aguarda a todos a partir de aquí?



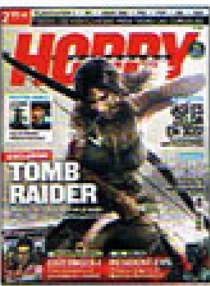
Nº 233 Febrero 2011
Con este número cambiamos a la maquetación actual. Un logo más estilizado, más secciones... Una nueva era.

Internet crece a un ritmo imparable, así que era cuestión de tiempo que nos vinculáramos más a ese mundo. 2010 fue el año en que nació HobbyNews, la web de Axel Springer en la que nosotros colaboramos con reportajes en vídeo, noticias y blogs. En ese mes de mayo comenzó también su andadura nuestra página de Facebook, que en la actualidad tiene más de 11.000 fans. Ya en 2011 nos liamos la manta a la cabeza y remozamos toda la revista, con nuevas incorporaciones como el Blog de Kagotani y la polémica columna de Melissa. Con veinte añitos recién cumplidos, vuestra revista Hobby Consolas sigue al pie del cañón, preparada para todo lo que el futuro nos quiera traer.

→EL PROPIO SECTOR no para de evolucionar y en estos años hemos visto llegar la consola 3DS, así como los periféricos Move y Kinect. Títulos como *Heavy Rain*, *L.A. Noire* o *Alan Wake* han tocado el corazón de los jugones, mientras *Halo Reach*, *Killzone 3* o *Mortal Kombat* han reavivado la llama de sagas clásicas. La caída de PSN o las próximas consolas Vita y Wii U han sido los protagonistas estos meses. Pero la gran rueda de las consolas no se detiene. ¿Con qué nos sorprenderán mañana?



Nº 231 Diciembre 2010
Las 3D seguían en auge, así que dimos unas gafas anaglíficas para ver en relieve un montón de imágenes de la revista. ¡Es que llegaba *Crysis 2*!



Nº 236 Mayo 2011
Fuimos los primeros en mostrar esta impactante imagen y los datos de la nueva Lara Croft. Revistas y webs de todo el planeta se hicieron eco.



Nº 241 Octubre 2011
El número de nuestro 20 aniversario. Incluimos ilustraciones y secciones especiales, más un suplemento con los 20 mejores juegos de nuestra historia.

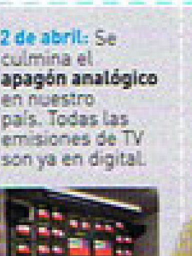


QUÉ PASÓ EN EL MUNDO

2010 →

7 de marzo: **Kathryn Bigelow** es la primera mujer en ganar un Óscar a la mejor dirección.





27 de marzo: Todo el mundo apaga la luz durante 60 min. para ahorrar energía en la **Hora del Planeta.**

2 de abril: Se culmina el **apagón analógico** en nuestro país. Todas las emisiones de TV son ya en digital.

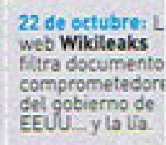


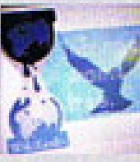
11 de julio: La **Selección Española de Fútbol** gana la Copa del Mundo. ¡Pudimos!



5 de agosto: 33 mineros chilenos, **atrapados por un derrumbe**. Estuvieron semanas ahí, pero salieron de una pieza.

22 de octubre: L web **Wikileaks** filtra documento comprometedore del gobierno de EEUU... y la lía.









Nº 223 Abril 2010

¡Un saludo para Hobby News!

El 20 de abril del año pasado comenzaba su andadura HobbyNews, un portal en el que Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción y las demás revistas de nuestra editorial participan activamente con un tema común: los videojuegos. Tenemos más de 300.000 usuarios únicos cada mes. Unid a eso nuestra página de Facebook, la versión digital de la revista...



Nº 230 Noviembre 2010

Territorio jugón

¡Qué año más productivo fue 2010! A finales del mismo se celebró la primera edición del Gamefest, la feria de videojuegos más importante de España. Nosotros somos el medio oficial, así que tanto en esa primera edición como en la de este año (aún más exitosa) hemos recorrido sus stands a fondo.

Nº 234 Marzo 2011

Antes de llamarse Vita

Está llamada a suceder a PSP, es el gran proyecto actual de Sony... y antes se llamaba NGP. ¿A que casi se os había olvidado ese apelativo? Vita ha dado para varios reportajes y noticias este año, aunque su lanzamiento finalmente se pospone a 2012. Wii U se anunció 3 meses después y también está dando guerra...





Nº 240 Septiembre 2011

Reportajes diferentes

Tras nuestro cambio de maquetación decidimos apostar más a fondo por reportajes que mostraran otras perspectivas de los juegos. Éste sobre las fuentes de inspiración de los "gurús" es un ejemplo, pero también os enseñamos a construir una recreativa, os indicamos qué estudiar para entrar en el sector...

EL TESTIMONIO

Una vida juntos

Por Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas

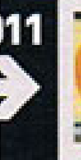


30 de septiembre de 2011. Son las 6 de la tarde. Estoy sentado. Hay mucho ruido a mi alrededor, pero durante unos segundos no oigo nada. Pienso. Recuerdo... Junto a mí están mis compañeros, Javier, David y Daniel. Y frente a nosotros hay un par de docenas de lectores haciendo cola para que les firmemos Hobby Consolas y hacerse una foto con nosotros. Estamos en el Gamefest. Una feria de videojuegos. En España y a lo grande. Y nosotros en medio de todo el tinglado. Quién me lo iba a decir...

5 de enero de 1993. 8 de la tarde. Estoy en el autobus. Acabo de realizar una prueba para una revista, Hobby Consolas. Creo que ha salido bien. He escrito un artículo sobre el Zelda de Super Nintendo. Hace unos días, Pepo, compañero y amigo de la facultad de Periodismo, me llamó porque estaban buscando redactores. ¿Por qué no?, pensé. A mí me tira más la radio, que es lo que estoy haciendo ahora, pero no deja de ser periodismo. Y de videojuegos, además. Suena divertido. Además en aquella redacción he visto buen ambiente. Gente maja. En fin, creo que lo voy a pasar bien. Y será un trabajo entretenido hasta lo de la radio cuaje de verdad...

18 de abril de 2001. 10 de la noche. Estoy en mi coche, de vuelta a casa. Acabamos de cerrar el número de abril de Hobby Consolas. Y el próximo mes, la revista tendrá un nuevo director: yo. Amalio ha decidido ponerme al frente de la revista. Ahora nuestra editorial -ya no Hobby Press, sino Axel Springer- publica varias revistas de juegos (en su momento coordiné un par de ellas, Todo Sega y Hi Tech, que ya no existen) y también de otros temas, como PC y ¡decoración! Algunos de nuestros primeros compañeros se marcharon hace mucho a la competencia. Sonia -ahora flamante directora de Playmania- y yo, con la dirección de Amalio y sucesivos equipos de redacción sacamos Hobby Consolas adelante con mucha ilusión y trabajo y ninguna experiencia. Y aún así, Hobby se ha mantenido como la revista de referencia de los videojuegos en España. Y eso que ahora hay casi 20 cabeceras especializadas en el kiosco. Los videojuegos están en su máximo esplendor. Su facturación crece a un ritmo exponencial. Esto marcha. La radio... quedó en el olvido.

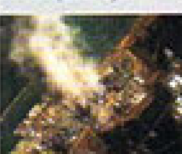
14 de noviembre de 2011. De los 20 años de Hobby Consolas, he estado casi 19 trabajando en ella, y más de 10 como director. Han pasado muchas cosas. No seré yo quien diga que no ha habido mucho esfuerzo y horas de trabajo tras cada número. Y bastantes cierres infernales. Pero sobre todo recuerdo ilusión y satisfacción. Y mucha diversión. Y la mayor gratificación que un periodista puede tener, y es que cada mes haya decenas de miles de personas que acuden puntualmente al kiosco a comprar tu revista. Y saber que hacemos felices a mucha gente. Y, sobre todo, vuestras muestras de cariño, agradecimiento y admiración, que yo os devuelvo multiplicadas. Hobby Consolas está tan dentro de mí como yo de ella. Y, como en las grandes historias de amor, ahora solo imagino una vida juntos





2 de enero: Entra en vigor la nueva **Ley Antitabaco**. No se puede fumar dentro de ningún bar, "cafeta" o similar.

11 de marzo: Un **seísmo de 9 grados** en la escala Richter sacude Japón. La central de Fukushima se resquebraja.





2 de mayo: El gobierno de Estados Unidos anuncia que ha encontrado y eliminado a **Osama Bin Laden**.

15 de mayo: Las **manifestaciones** del movimiento Democracia Real Ya se dan en toda España.



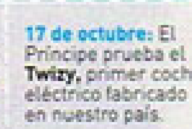
29 de mayo: El **pepino** español es acusado de portar bacterias E. coli. Se monta una buena ensalada.





23 de septiembre: El CERN dice que los **neutrinos** viajan más rápido que la luz, algo que parecía imposible.

17 de octubre: El Príncipe prueba el **Twizy**, primer coche eléctrico fabricado en nuestro país.





LAS CONSOLAS

Tecnología de vanguardia

Vita y Wii U supondrán la siguiente revolución, pero por ahora estas son las propuestas más novedosas:



Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **2011**
Precio de salida **250 €**

3DS La evolución de Nintendo DS prometía romper el mercado con su juego en 3D sin gafas. Aunque esa vertiente no ha terminado de funcionar, la consola está remontando ventas tras su bajada de precio.



Compañía **Sony**
Lanzamiento **2010**
Precio de salida **57 €**

Move Este periférico para PS3 es la respuesta de Sony al control de Wii. Tiene un aspecto y funcionamiento parecidos a los del Wiimote. Más que tener un catálogo exclusivo de juegos, se ha prodigado más como opción para títulos que también admiten control clásico.

Compañía **Microsoft**
Lanzamiento **2010**
Precio de salida **150 €**

Kinect La tecnología de este periférico para Xbox 360 agradó mucho a la crítica (es una cámara capaz de detectar en tres dimensiones nuestros movimientos, sin necesidad de mandos), pero el catálogo de juegos aún no le hace justicia.

LOS JUEGOS

Aumenta la oferta

Estos años, es evidente la diversificación de géneros y público. Un mismo título puede estar pensado para controlarse con diversos mandos. 3DS, PS Move y Kinect, cada una a su estilo, proponen nuevas estrategias de lanzamientos.

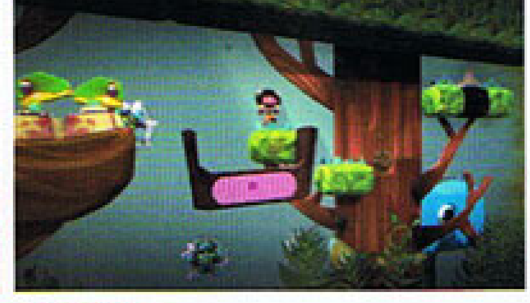


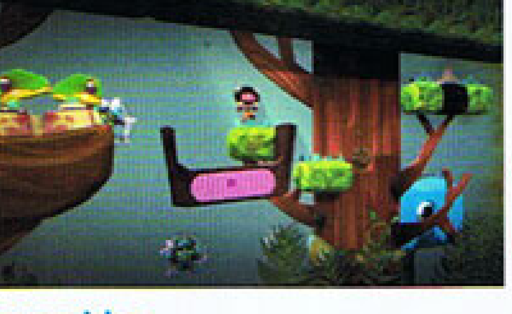
Jugando en autoestereoscópico
Bonito palabro para expresar "3D sin gafas". El catálogo de 3DS incluye versiones de juegos aparecidos en otras consolas (como *Super Street Fighter IV* o *Zelda: Ocarina of Time*) pero con nuevas perspectivas y prestaciones que sacan partido a las tres dimensiones. Es ahora cuando comienza a tener catálogo "propio".



De lo mono a lo gore
Los juegos iniciales de Kinect partieron de las apuestas seguras: mascotas virtuales como *Kinectimals*, juegos familiares como *Dance Central*... Con *Rise of Nightmares* o *Gunstringer* intenta abrirse a públicos más adultos.







Avalancha de viejos conocidos
Aunque hay alguna franquicia creada de cero para él (como *Sports Champions*), lo más normal es encontrar juegos de Move que se basan en franquicias de éxito probado en PlayStation. Así, encontramos *Little Big Planet 2*, *Time Crisis Razing Storm* o *Move Heroes*, con Jak y Ratchet como protagonistas.

6687
es el número total de jueg[os] que hemos comentado y pu[n]tuado en toda nuestra histo[ria]. Desde los inicios de Mega Drive o NES hasta la actua[l]idad, nos hemos labrado un buen currículum, ¿verdad?



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 172

ANARCHY REIGNS. Las cosas se van a poner muy feas en el futuro, pero no es nada que no podamos arreglar a golpes. ¿Os atrevéis a acompañarnos?

PÁGINA 174

KIRBY´S ADVENTURE va a recuperar el estilo de las plataformas clásicas para cuatro jugadores. ¿Repetirá el éxito de *New Super Mario Bros* y *Donkey Kong Country Returns*?

PÁGINA 168

RESIDENT EVIL REVELATIONS

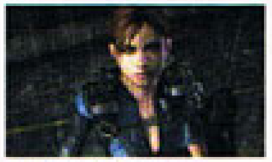
Chris Redfield y Jill Valentine se han rodeado de nuevos compañeros de la BSAA para enfrentarse a una nueva aventura. Regresa el terror "de siempre" con gráficos en 3D.

EN ESTE NÚMERO...

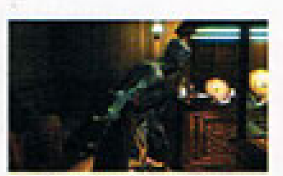
A pesar del aluvión de juegos navideños, todavía nos quedan ganas de jugar. ¿Y si empezamos con cualquiera de estos grandes títulos para inaugurar el 2012?

LAS CLAVES

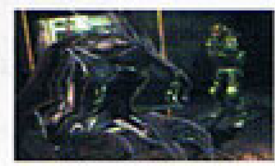




1 EL DESARROLLO recuperará toda la tensión (y algunos personajes) de la primera entrega de la saga.



2 LOS CONTROLES aprovecharán la pantalla táctil para los puzles. También podremos apuntar en primera persona.



3 SU CALIDAD TÉCNICA promete convertirlo en uno de los principales referentes de la consola de Nintendo.

■ Enero ■ Capcom ■ Aventura de terror

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Cuando decimos que el Queen Zenobia es un crucero con "todo incluido" también nos referimos a los acertijos, las trampas y un montón de criaturas de pesadilla.

■ **CHRIS REDFIELD Y JILL VALENTINE,** los protagonistas del primer juego de la saga, no son los únicos que van a regresar al universo de *Resident Evil.* También volverán los escenarios laberínticos, los puzles y la escasez de municiones, porque después de tres entregas centradas en la acción, *Revelations* nos enfrentará a un "survival horror" puro.

El cartucho estará ambientado en 2005 (entre la cuarta y quinta entrega), justo cuando se acaba de fundar la BSAA, una organización que lucha contra el terrorismo biológico. Y su primera asignación consistirá en averiguar qué ha pasado con la tripulación de un barco fantasma, el Queen Zenobia, que navega a la deriva por aguas del Mediterráneo. Como podéis imaginar, pronto descubriremos que el navío no está vacío, sino que por sus pasillos y camarotes vagan unas terroríficas criaturas, llamadas Ooze, y los miembros de una misteriosa organización, Veltro, que está desarrollando un virus letal, como la corporación Umbrella.

→ **MÁS ADELANTE VISITAREMOS UN PARAJE HELADO EN FINLANDIA,** donde se encuentra la sede de Veltro, y conoceremos a nuevos personajes, como nuestros compañeros de la BSAA Parker Luciani y Jessica Sherawat (que acompañan a Jill y Chris) y la espectacular Rachel, desaparecida en el barco. De hecho, esta es la primera vez que el argumento no será obra de la propia Capcom, sino que se le ha encargado a Dai Sato, el guionista de series de anime como Cowboy Bebop y Samurai Champloo.

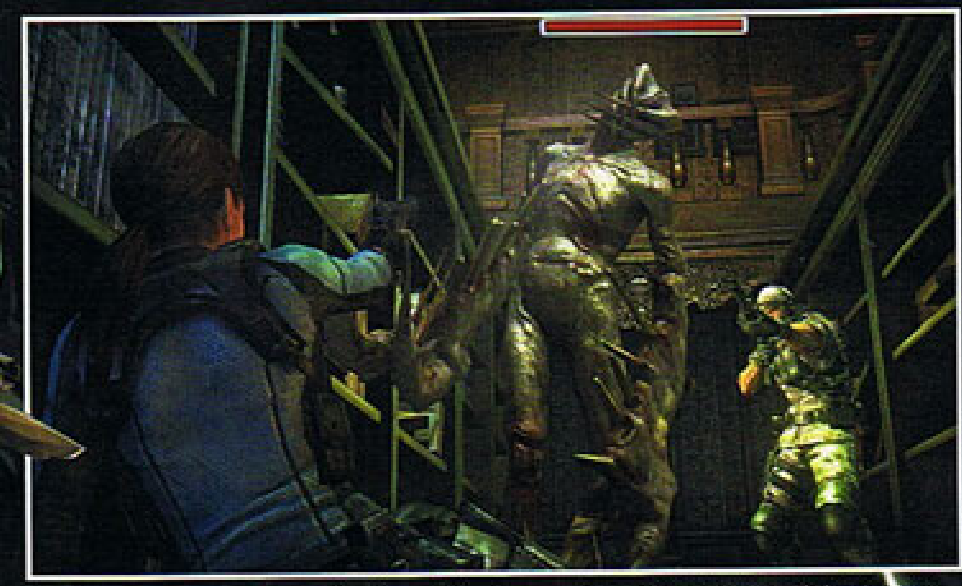
Los apartados jugables nos sorprenderán con la posibilidad de alternar entre la perspectiva ▸▸



LA SAGA VOLVERÁ A LA FÓRMULA DE LOS ANTIGUOS "SURVIVAL HORROR"



LOS ESCENARIOS que se han revelado por el momento incluyen un crucero fantasma (en aguas del Mediterráneo) y una estación secreta en Finlandia, con temperaturas bajo cero.

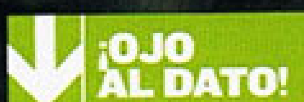


COMBATES Y EXPLORACIÓN estarán más equilibrados que en las anteriores entregas de la saga, que estaban más centrados en la acción. No podremos desperdiciar nuestras municiones.

CHRIS REDFIELD protagonizará su primera misión dentro de la BSAA, antes de *Resident Evil 5.*



A LOS PROTAGONISTAS CONOCIDOS se unirán otros agentes de la BSAA, además de un nuevo enemigo de la organización Veltro que va cubierto con una máscara antigás.



¡OJO AL DATO!

Una historia genial..

EL ARGUMENTO ES OBRA DEL AUTOR DAI SATO

Aunque quizá no os suene su nombre, es guionista de series de anime como Samurai Champloo, Ghost in the Shell (en la imagen) o Casshern.



UN CARTUCHO ESPECIAL con una capacidad de 4GB permitirá, entre otras cosas, un gran doblaje.



PODREMOS AJUSTAR LAS 3D desde el juego para aumentar la profundidad de los escenarios. El efecto será mejor que en la mayor parte de los títulos anteriores.



EL MODO COOPERATIVO constará de una veintena de niveles, con tiempo limitado, para dos jugadores simultáneos. Será local y también a través de Internet.

■ ADEMÁS DE LA CAMPAÑA, INCLUIRÁ UN MODO "RAID" COOPERATIVO PARA DOS JUGADORES ■

en primera y tercera persona para apuntar, o el uso de un escáner para investigar los escenarios. Y del mismo modo que en *Mercenaries*, podremos disfrutar de un modo cooperativo, en el que tendremos que recorrer una veintena de niveles en un tiempo limitado mientras desbloqueamos nuevas armas y complementos.

→ REVELATIONS SACARÁ EL MÁXIMO PARTIDO DE LA CONSOLA y se va a convertir en el segundo cartucho con una capacidad de 4GB (después de *MGS Snake Eater 3D*). Además de unos gráficos de escándalo, el nuevo *Resident Evil* nos permitirá ajustar la profundidad de las 3D desde el menú (aparte del slide bar) co un efecto mucho más inmersivo, y utilizará lo controles táctiles para resolver algunos puzle y para seleccionar los objetos desde el menú Para ponerle la guinda a un planteamiento ta ambicioso, *Revelations* será el primer juego d la saga doblado al castellano. Una gran notici para los fans del terror clásico.

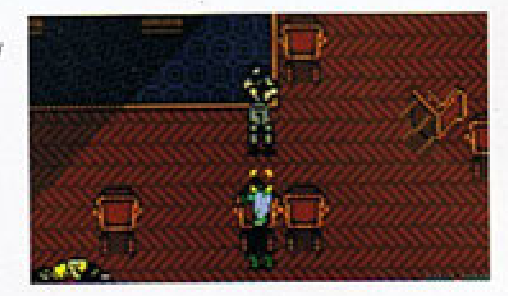
→PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso a las bases del "survival horror", junto a los nuevos personajes y un apartado técnico brutal nos han conquistado. ¡Y las tres dimensiones son alucinantes!

CUANDO EL TERROR SE VA DE PASEO

Aunque *Revelations* es el *Resident Evil* portátil más ambicioso de la saga, no es el primero. Además de estos también hubo una versión de *Resident Evil 2* para la consola Game.com de Tiger (aunque no apareció en nuestro país).

RE GAIDEN apareció en 2001 en GameBoy Color y también se desarrollaba en un barco. El juego recuperaba personajes de los dos primeros, como Leon S. Kennedy y Barry Burton, con incorporaciones como Lucía.



RE DEADLY SILENCE era un remake del original, que incorporaba una vista en primera persona (y control táctil) para los combates cuerpo a cuerpo. Apareció en DS en 2006 y aprovechaba el micrófono.



RE THE MERCENARIES fue lanzado para 3DS hace pocos meses, y recuperaba uno de los minijuegos incluidos en *RE4* y *5*. Técnicamente alcanzaba un buen nivel, aunque era corto y le faltaba profundidad.





PODREMOS UTILIZAR NUEVAS ARMAS y un escáner, que nos servirá para inspeccionar los escenarios y los cadáveres de nuestros enemigos.

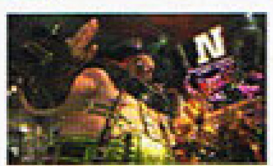


CHRIS Y JILL VALENTINE aparecerán con los uniformes de la BSAA, ya que el juego estará ambientado justo antes de los hechos ocurridos en *Resident Evil 5*.

LOS MONSTRUOS A LOS QUE NOS ENFRENTAMOS será perros infectados, Hunter y Ooze, pero aún no sabemos si volverán a aparecer los muertos vivientes, tan emblemáticos de la serie. También habrá agentes de Veltro.

JILL VALENTINE compartirá su aventura con el recién llegado Parker Luciani.

LAS CLAVES



1 LOS LUCHADORES tienen un estilo entre lo cómico y lo salvaje, en la línea de otros juegos de Platinum Games.



2 EL MULTIJUGADOR online es su auténtica razón de ser, aunque también contará con un modo historia.



3 LOS ACTION TRIGGER EVENTS serán el modo más espectacular de acabar estos combates.

Enero · Sega · Acción

ANARCHY REIGNS

Puede que en el futuro todo esté en ruinas y lleno de peligros, ¡pero como lo vamos a pasar repartiendo leña!

LOS CAZARRECOMPENSAS que aparecen en *Anarchy Reigns* no se andarán con chiquitas. Jack Cayman (el protagonista de *Mad World* para Wii) y Leonhardt Victorion no tendrán reparos en enfrentarse a las fuerzas de seguridad de Altambra para localizar al padre de una misteriosa niña, que ha sido acusado de traición. Y cuando se trata de pelear, estos chicos serán tan hábiles con los puños como con una sierra mecánica o un par de cuchillas acopladas a los antebrazos.

PERO EL MODO HISTORIA SERÁ SÓLO UNA PEQUEÑA PARTE DEL JUEGO. Lo que de verdad nos va a enganchar durante horas serán los combates multijugador online. Podremos arriesgarnos con un "todos contra todos" o colaborar en el modo supervivencia frente a sucesivas oleadas de enemigos. Además, tendremos un amplio catálogo de luchadores para escoger, cada uno con un estilo y una imagen muy personal: el cyborg Durga, los brutos Oinkie y Big Bull, la bella Shasha y sus armas de hielo...

Y para darle un toque más espectacular, *Anarchy Reigns* pondrá a nuestra disposición los Action Trigger Events (unas situaciones tan alucinantes como una ola gigante, unas cuchillas circulares que barrerán el escenario o un bombardeo) que podremos activar en determinados momentos de los combates.

PRIMERA IMPRESIÓN

Será mejor que os olvidéis de los planteamientos "sesudos", porque vuelven los combates más salvajes, con el toque personal que les pone Platinum Games.





TODOS LOS PERSONAJES poseerán armas (desde una sierra a un cañón) que les permitirán ejecutar movimientos exclusivos. Leo llevará cuchillas en los brazos.



EL ASPECTO DE LOS LUCHADORES será futurista y un poco exagerado, siguiendo los pasos de *Mad World* para Wii, pero a todo color y con efectos alucinantes.

ADEMÁS DE "TODOS CONTRA TODOS", podremos luchar en torneos tipo Royal Rumble y en un modo supervivencia contra oleadas de enemigos. El multijugador será el modo estrella de *Anarchy Reigns*.

LOS COMBATES SERÁN SALVAJES Y CON UN TOQUE DE HUMOR

DURGA es un cyborg que practica artes marciales y tiene un cañón en la pierna.

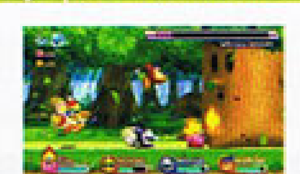




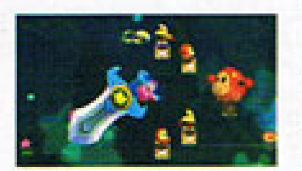
Heredero del juego de Wii...
CONSERVA PERSONAJES DE MAD WORLD

Era un juego de acción "adulta" (el primero de Platinum Games) que apareció en Wii en 2009 y que supuso la primera aparición de Jack Cayman, uno de los protagonistas principales de *Anarchy Reigns*.

LAS CLAVES



1 EL MULTIJUGADOR para cuatro, que tan buenos resultados dio en *New Super Mario Bros*, está de vuelta. Así todo será más fácil y divertido.



2 LAS HABILIDADES de nuestro simpático héroe se multiplican cada vez que nos tragamos algo... ¿habéis visto el tamaño de esa espada?

Noviembre ■ Nintendo ■ Plataformas

KIRBY'S ADVENTURE

KIRBY VA A DEJAR EL PAÍS DE LOS HILOS para recuperar su colorido estilo "de siempre". En esta ocasión, recorrerá el reino de Pop Star para recuperar los pedazos de una nave espacial que se ha estrellado. Después de *New Super Mario Bros* y *Donkey Kong Country Returns*, le toca a nuestro simpático amigo rosa recuperar las plataformas clásicas, con un gran componente multijugador. Y es que, si jugando en solitario ya resultará divertido, imaginad la locura de compartir los saltos con Meta Knight, el rey Dedede y Waddle Dee.

→ **LAS HABILIDADES DE KIRBY** irán mucho más allá de saltar, flotar y engullir a sus rivales. Le hemos visto planear con la ayuda de un paraguas, pisotear a los malvados con una bota de clavos, invocar u dragón de fuego y, lo mejor de todo, destrozar el e cenario (y a todos los enemigos que se le ponen p delante) con una ultra-espada gigantesca. Y todo co un aspecto gráfico en 2.5D (gráficos tridimensional con desarrollo horizontal) que le sienta de maravill con escenarios muy variados y una paleta de color muy vistosa. ¿No se os ha abierto el apetito para u nueva ración de plataformas?

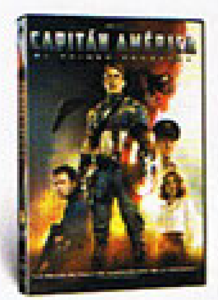
→ PRIMERA IMPRESIÓN

Kirby toma el relevo de grandes estrellas de Nintendo como Mario Bros. o Donkey Kong, y no promete las plataformas más divertidas para todos los públicos. ¡Con modo multijugador!

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

DVD



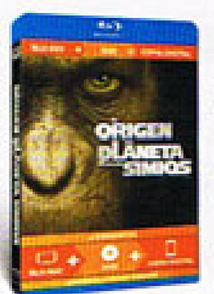
Capitán América El Primer Vengador

- Género Fantástica
- Protagonistas Chris Evans, Hugo Weaving, Tommy Lee Jones...
- Director Joe Johnston
- Precio 19,95 €
- También en Blu Ray 24,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



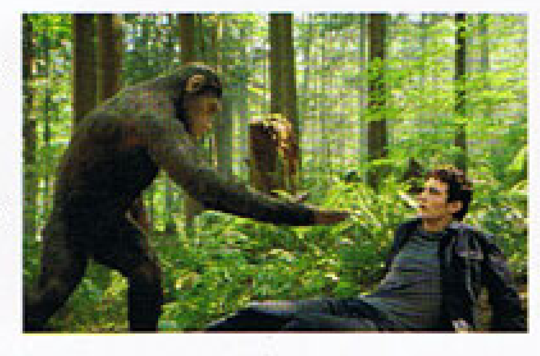
ARGUMENTO: Convertido en el mejor soldado del mundo gracias a los avances científicos, el Capitán América debe luchar por la libertad enfrentándose a la diabólica organización Hydra, dirigida por el malvado Cráneo Rojo.
EXTRAS DVD: Comentarios del director, el director de fotografía y el montador, Equipando al Héroe, Comienza la reunión, Trailers. *



El origen del planeta de los simios

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas James Franco, Freida Pinto, Andy Serkis...
- Director Ruper Wyatt
- Precio 21,95 € (Combo Blu Ray + DVD + Copia digital)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Mientras trata de encontrar un tratamiento contra el alzheimer, un neurocientífico consigue evolucionar a César, uno de los primates con los que experimenta. A pesar de su increíble inteligencia, este desarrollo acaba convirtiéndose en un problema: César se sitúa como líder de sus congéneres y guía la revolución primate.
EXTRAS BLU RAY: Mitología de los simios, El ingenio de Andy Serkis, Escenas inéditas, Galería conceptual... *



H. Potter y las reliquias de la muerte. Parte 2

- Género Fantástica
- Protagonistas Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint...
- Director David Yates
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



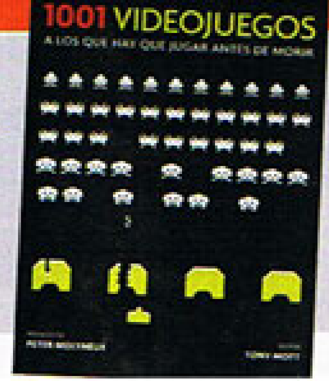
ARGUMENTO: La fecha crucial se acerca. Cuando cumpla 17 años, Harry perderá el encantamiento protector que lo mantiene a salvo. El anunciado enfrentamiento con Lord Voldemort es inminente, y la casi imposible misión de encontrar y destruir los restantes Horrocruxies más urgente que nunca. Harry debe abandonar la seguridad de La Madriguera y buscar la fuerza necesaria para enfrentarse con su destino.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas. *

LIBROS

1001 Videojuegos

Tony Mott, redactor jefe de la prestigiosa revista Edge, repasa en este "tocho" de 960 páginas los 1001 videojuegos a los que tenemos que jugar antes de morir. Una guía muy completa que lleva además un prólogo de Peter Molyneux.

- Grijalbo
- 35 €



Halo Contacto Harvest

El inicio de las disputas entre los humanos y el Covenant, centrado la experiencia del joven marine Avery Johnson, queda reflejado en esta novela de Joseph Stanten, director literario de Bungie.

- Timun Mas
- 18 €



VIDEOJUEGO

ESTRENOS

DVD





Green Lantern

- Género Fantástica
- Protagonistas Ryan Reynolds, Blake Lively, P. Sarsgaard...
- Director Martin Campbell
- Precio DVD 18,50 €
- También en Blu Ray 19,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Cuando un nuevo enemigo llamado Parallax amenaza con romper el equilibrio del universo, su destino depende del nuevo recluta de los Green Lantern, la hermandad de guerreros intergalácticos.
EXTRAS DVD: Avance de Green Lantern: series animadas, Adelanto de la nueva serie de cómics de Justice League #1... *



Super 8

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Kyle Chandler, Elle Fanning, A. Michalka...
- Director J.J. Abrams
- Precio 19,95 €
- También en Blu Ray 24,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: En el verano de 1979, seis jóvenes amigos son testigos de un accidente ferroviario mientras ruedan una película de zombis en Super 8. Pronto descubren que no se trató de un accidente, y poco después comienzan a sucederse una serie de desapariciones y sucesos inexplicables tras lo que se esconde algo terrorífico.
EXTRAS DVD: El sueño tras Super 8, Comentario del director J.J. Abrams, El visitante vive. *



La leyenda del Dragón Milenario

- Género Fantástica
- Protagonistas Jun, Gen'un, Raiko, Orochi...
- Director Hirotsogu Kawasaki
- Precio 15,99 €
- También en Blu Ray 17,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Basada en la novela del mismo nombre de Takafumi Takada, la historia de esta película esta ambientada en el periodo Heian, durante una época de intensos combates entre los humanos y los demonios Oni. Jun, un niño de 15 años que vive en la época actual, viaja en el tiempo 1.200 años atrás y se encuentra inmerso en esta batalla, situada en un pasado misterioso lleno de monstruos, dragones y extraños poderes ocultos.
EXTRAS DVD: No disponible. *

MÚSICA

Deus Ex

Ya está disponible en iTunes la banda sonora de *Deus Ex Human Revolution*, la última aventura de Eidos. Son 25 temas firmados por Michael McCann, autor de la música de otros juegos como *Splinter Cell Double Agent*.



■ Sumthing Else ■ 9,99 €

CINE

Acero Puro

En un futuro cercano, los combates de boxeo estarán protagonizados por robots de 2,50 m. de altura. Un ex-boxeador fracasado construye y entrena junto a su hijo a un firme aspirante al campeonato.



■ Dreamworks ■ 2 de diciembre

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



▲ ESTA EDICIÓN ESPECIAL ES MI TESOOOROOO

Los fans de El Señor de los Anillos no pueden dejar pasar la Edición para *Coleccionistas de La Guerra del Norte*. Incluye una figura del trol de las nieves, un libro de arte, la banda sonora y, como contenido digital, un mapa del Desafío Lothlórien.

Más información en:
www.game.es
Precio: 89,99 €



EZIO SE CONVIERTE EN OBRA DE ARTE ▶

El protagonista de *Assassin´s Creed* no solo vuelve con su nueva aventura, sino que además posa así de guapo en una figura de coleccionista de la que solo existen 2.000 unidades (200 en España). Mide 35 cm. de alto y está hecha de polirresina.

Más información en:
http://shop.ubi.com
Precio: 299 €





◀ 20 AÑOS CORRIENDO EN COMPAÑÍA

Sonic cumple 20 años, y lo celebra con la Edición Coleccionista de su nuevo juego, que incluye una figura del Sonic clásico y el moderno, la banda sonora, un libro de arte, el documental 20 años de Sonic: el nacimiento de un icono, y contenido descargable.

Más información en:
www.game.es
Precio: 129,95 €



◀ UN CAFÉ PARA CELEBRAR EL ANIVERSARIO

Hace ya 10 años que se lanzó *GTA III* y, para celebrarlo, Rockstar ha puesto a la venta una serie de "goodies" en su página web. A nosotros nos ha llamado la atención esta taza tan rompedora, cuyo asa simula un puño americano.

Más información en:
https://warehouse.rockstargames.com
Precio: 20 $



QUE NO DIGAN QUE NO LES AVISTASTE ▶

Vendrán los "marcianitos", nos invadirán, y a muchos todavía les pillará de sorpresa. Si hubieran hecho caso de la advertencia de esta camiseta de *Space Invaders* ("Cuidado con la invasión"), seguro que no les habría pasado eso.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 19,50 €

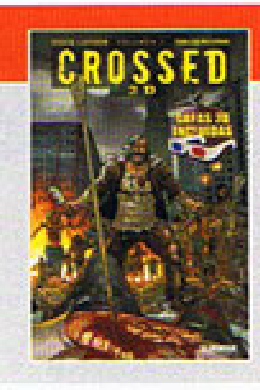


CÓMICS

Crossed 3D

Una desesperada lucha por salvar a una doctora en una New York tomada por los cruzados (¡!) es la excusa para un frenético cómic que podemos leer... ¡en 3 dimensiones! Incluye gafas, por supuesto.

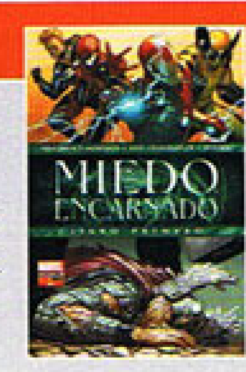
Publicado por: Glenat
Precio: 12,95 €



Miedo Encarnado

Un nuevo macroevento promete hacer temblar los cimientos de Marvel. El descubrimiento de un terrible secreto sacará a la luz los peores miedos de nuestros héroes.

Publicado por: Panini
Precio: 3,25 €



DENT EVIL REVELATIONS • ASURA´S
RTH • RESIDENT EVIL OPERATION
ACCOON CITY • SOUL CALIBUR V •
AL GEAR HD • FINAL FANTASY XIII-2
NAL FANTASY X HD • PROTOTYPE 2 •
KSIDERS II • BIOSHOCK INFINITE • THE
KNESS II • SYNDICATE • MAX PAYNE 3 •
O KUNI • STREET FIGHTER VS TEKKEN
UNCHARTED GOLDEN ABYSS • DEVIL
Y CRY • GRAND THEFT AUTO V • ALIENS
OLONIAL MARINES • MASS EFFECT 3 •
OMB RAIDER • NINJA GAIDEN 3 • HALO
• HITMAN ABSOLUTION • METAL GEAR
AKE EATER 3D • SILENT HILL DOWNPO
• CATHERINE • YAKUZA DEAD SOULS •
NEVERDEAD • DRAGON´S DOGMA • TH
AST GUARDIAN • THE LAST STOR

¡¡TODOS LOS BOMBAZOS DEL 2012!!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcon

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alon
Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez ,
Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Azn
Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaim
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 3
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 01/2012

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca Axel Springer España S.A.

